GAMECUBE ◆ GAME BOY ◆ DS ◆ REVOLUTION

06/06 Ausgabe 110 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

MIT GROSSER E3-VORSCHAU
Erste Infos zur Spielemesse

9 GEWINNSPIEL MIT TOLLEN PREISEN
JAHRE N-ZONE

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING
4-SEITEN-TEST: Der DS-Intelligenz-Trainer

SAMUS' FULMINANTES COMEBACK

METROID PRIME HUNTERS

AUF 13 SEITEN: Test und Lösung zum Online-Hit!
Mit Lesermeinungen und Gewinnspiel!

DAS SPIEL ZUR WELTMEISTERSCHAFT
FIFA FUSSBALL-WM 2006
4-SEITEN-TEST: Das beste Fußballspiel auf dem GameCube?

KONKURRENZ FÜR MARIO?
SUPER PRINCESS PEACH
4-SEITEN-TEST: Was taugt Nintendos neuer Jump&Run-Titel?

4 194373 903306 06

EDITORIAL

EIN GRUND ZUM FEIERN

NEUN JAHRE N-ZONE

VIELEN DANK AN ALLE LESER!

RASTEN BEDEUTET ROSTEN

Die N-ZONE feiert Geburtstag. Satte neun Jahre hat euer Nintendo-Magazin mittlerweile auf dem Buckel – im schnelllebigen Zeitschriften-Markt ist dies eine Ewigkeit! Vor neun Jahren erschien die erste N-ZONE und wurde bereits nach wenigen Monaten zum meistverkauften Nintendo-Magazin. Dieser Erfolg hält bis heute an – und das haben wir nur euch, unseren Lesern, zu verdanken! Als Dankeschön für diese Treue haben wir für euch die aktuelle Ausgabe in schickem Silber geschmückt und präsentieren euch auf Seite 17 ein Jubiläums-Gewinnspiel mit tollen Preisen! Dass wir uns nicht auf den Lorbeeren ausruhen werden, da könnt ihr euch sicher sein. Denn die nächste N-ZONE wird nicht nur unsere ausführliche E3-Reportage mit allen Infos zum Revolution, den neuen *Zelda*-Titeln für GameCube und DS sowie allen weiteren E3-Highlights bieten, sondern auch komplett überarbeitet in einem neuen Layout-Glanz erstrahlen. Darüber hinaus erhören wir die unzähligen Leserwünsche und legen der N-ZONE 07/2006 erstmals eine DVD bei – mit Videos zum Revolution und sämtlichen E3-Highlights!

GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Videospiele sind jedoch nicht alles im Leben. Die Probleme in der Dritten Welt gehen uns alle an. Daher möchten wir euch an dieser Stelle auf die humanitäre Aktion „Gemeinsam für Afrika" hinweisen, an der sich die Computec Media AG (und damit natürlich auch die N-ZONE) zusammen mit Sportartikel-Hersteller PUMA beteiligt. Weitere Informationen zu diesem wichtigen Projekt und ein Interview mit Johannes S. Gözalan (Vorstandsvorsitzender Computec Media AG), Jochen Zeitz (Vorstandschef PUMA) und Susanne Anger (GEMEINSAM FÜR AFRIKA) findet ihr auf Seite 76 in dieser Ausgabe.

Euer N-ZONE-Team

FRÜHLINGSGEFÜHLE
Die Redaktion genießt die ersten Sonnenstrahlen und blickt voller Vorfreude auf E3, Weltmeisterschaft und schmackhafte Grillabende!

Oben, von links nach rechts:
Thomas Eder (Redaktion)
Renè Weinberg (Layout)
Marius Wallat (Praktikant Redaktion)
Christoph Kraus (Redaktion)
Wojtek Pruchnicki (Layout)

Unten, von links nach rechts:
Sebastian Stange (Praktikant Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)
Sascha Dowidat (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)

INHALT 06/2006

NEWS

6 Allgemeine News
58 Import-News

REPORTAGE

8 Die große E3-Vorschau
76 Interview: Gemeinsam für Afrika
74 Jobs in der Videospielbranche, Teil 6
16 Jubiläum: 9 Jahre N-ZONE

RUBRIKEN

77, 81, 93 Abonnenten-Werbung
72 Feedback
64 Hardware & Zubehör
96 Impressum
18 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
66 Leserbriefe
97 Nachspiel
70 Spieler-Forum
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

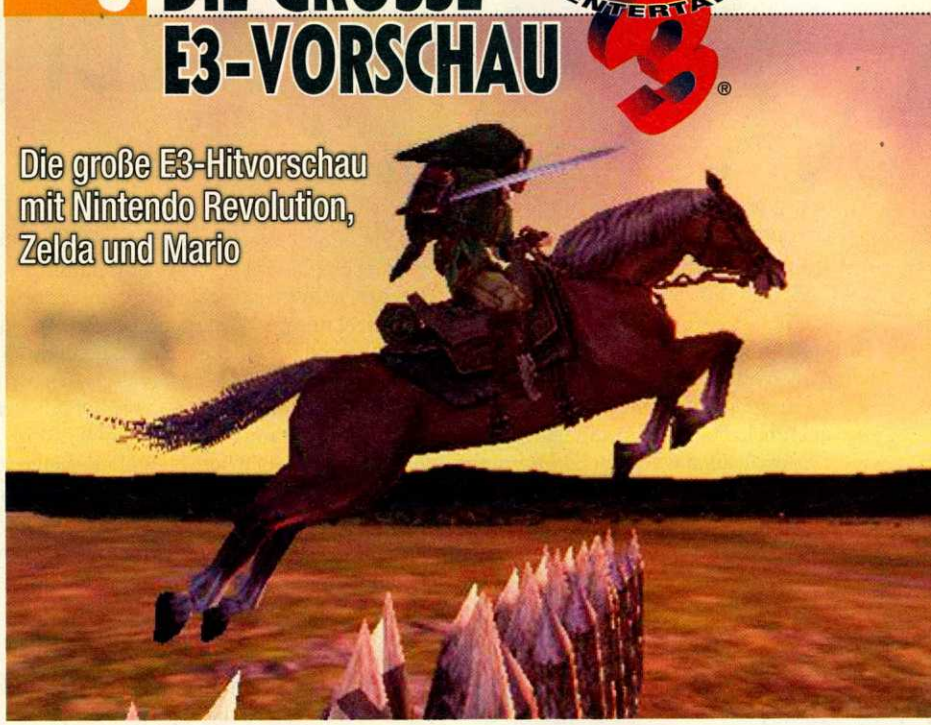
Alle Titel auf einen Blick:

Ab durch die Hecke ... 7
Animal Crossing: Wild World ... 72, 90
Chibi-Robo! ... 36
Contact ... 7
Cooking Mama ... 60
Def Jam Vendetta ... 79
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn? ... 44
FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006 ... 30
Final Fantasy IV Advance ... 54
Ice Age 2: Jetzt taut's ... 34, 53, 56, 79
Mario & Luigi: Superstar Saga ... 80
Mario Kart DS ... 80
MegaMan Battle Network 5 ... 53
Metroid Prime Hunters ... 38, 82
Mother 3 ... 60
Namco Museum 50th Anniversary ... 57
New Super Mario Bros. ... 12
Pokémon Link! ... 43
Pokémon Ranger ... 62
Power Rangers S.P.D. ... 57
Prince of Persia: The Two Thrones ... 80
Puyo Pop Fever ... 52, 79
Shamu's Deep Sea Adventure ... 37
SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick... ... 57, 79
Super Princess Peach ... 48
Super Smash Bros. (N64) ... 80
Tamagotchi Connexion ... 53
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass ... 11
The Legend of Zelda: Twilight Princess ... 10
Tomb Raider: Legend ... 6
Top Spin 2 ... 53, 57
Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edt. – World Ch. Tournament 2006 ... 56, 78

REPORTAGE 8

DIE GROSSE E3-VORSCHAU

Die große E3-Hitvorschau mit Nintendo Revolution, Zelda und Mario



REPORTAGE 16

9 JAHRE N-ZONE

Einblicke in den Redaktionsalltag, tolle Gewinnspielpreise zum Absahnen und aufschlussreiche Leserinterviews

TEST 38 METROID PRIME HUNTERS

LÖSUNG 82

Die volle Packung Metroid:
13 Seiten Test und Lösung!

TEST 44 DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

WIE FIT IST IHR GEHIRN?

Fordert der lustige Intelligenztrainer eure grauen Zellen auch wirklich?

TEST 48 SUPER PRINCESS PEACH

Adel verpflichtet – das erste Solo-Abenteuer der blaublütigen Schönheit im Test

VORSCHAU

GAMECUBE

10 The Legend of Zelda: Twilight Princess
Das Warten lohnt sich: Links neues Abenteuer sieht grandios aus!

NINTENDO DS

12 New Super Mario Bros.
Das erwartet euch im Remake des Megahits.

11 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Auch unterwegs eine Spielspaßgranate: *Zelda* für den DS!

TEST

GAMECUBE

36 Chibi-Robo!
30 FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006
34 Ice Age 2: Jetzt taut's
37 Shamu's Deep Sea Adventure

NINTENDO DS

44 Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn?
53 Ice Age 2: Jetzt taut's
53 MegaMan Battle Network 5
38 Metroid Prime Hunters
43 Pokémon Link!
52 Puyo Pop Fever
48 Super Princess Peach
53 Tamagotchi Connexion
53 Top Spin 2

GAME BOY

54 Final Fantasy IV
56 Ice Age 2: Jetzt taut's
57 Namco Museum 50th Anniversary
57 Power Rangers S.P.D.
57 SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn!
57 Top Spin 2
56 Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition – World Championship Tournament 2006

CHEATS & CODES

GAMECUBE

79 Def Jam Vendetta
79 Ice Age 2: Jetzt taut's
80 Prince of Persia: The Two Thrones

NINTENDO DS

80 Mario Kart DS
79 Puyo Pop Fever
80 Super Smash Bros. (N64)

GAME BOY

80 Mario & Luigi: Superstar Saga
79 SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn!
78 Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition – World Championship Tournament 2006

KOMPLETTLÖSUNG

82 Metroid Prime Hunters

NEWS

+++ EILMELDUNG! +++ EILMELDUNG! +++

Nintendo hat kürzlich *Nintendogs Dalmatiner & Friends* von der USK testen lassen. Damit ist das Release der neuesten Heimtiersimulation für den Nintendo DS im Sommer zu erwarten.

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. GEHIRN-MARATHON
Prof. Dr. Kawashima macht aus schlappen Köpfen schnelle Denker.

2. EINHELLIGES FAZIT
Vier Leser durften *Metroid* auf dem DS testen und waren begeistert.

3. REVOLUTION IN L.A.!
Endlich! Nintendo enthüllt alle Fakten und Infos auf der E3.

4. TRAUMSTART
Zum Revolution-Launch sollen bereits 20 Spiele erscheinen.

5. CHAMPAGNERDUSCHE
Das N-ZONE-Team stößt auf die nächsten neun Jahre an.

Flops

1. AUFSCHLAG VERSIEBT
Top Spin 2 für Handhelds wird dem Xbox-Vorbild nicht gerecht.

2. UNZEITGEMÄSS
Noch immer bieten einige Game-Boy-Spiele keinen Speicher.

3. FRÜHJAHRSMÜDIGKEIT
Software für den GameCube wird nur schleppend angekündigt.

4. MUSIKTHERAPIE
Für *Electroplankton* gibt es noch keinen deutschen Termin.

5. SPÄTAUSSAAT
Auch *Harvest Moon: Magical Melody* lässt noch auf sich warten.

Tomb Raider Legend

ACTION-ADVENTURE **Die vollbusige Ein-Mann-Armee jetzt auch für Nintendo-Konsolen!**

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: 2006

Zugegeben: In ihrem letzten Konsolenabenteuer *Angel of Darkness* war Miss Croft nicht wirklich in Bestform. Kurzerhand hat Eidos den Lara-Schöpfern von Core Design die Entwicklerlizenz entzogen – stattdessen sollten die Jungs von Crystal Dynamics das Bestmögliche aus dem einst erfolgreichen Franchise herauskitzeln. Das Experiment ist geglückt: In *Tomb Raider: Legend* reist die Hobby-Archäologin in alter Frische rund um den Erdball und verwickelt sich in einen wahren Selbstfindungstrip. Das Objekt der Begierde, für das die athletische Amazone in Peru, Nepal, Bolivien, Tokio und anderen weitläufigen Arealen Kopf und Kragen riskiert: ein mysteriöses Artefakt aus der Inkazeit! Laut eines Geschäftsbericht von SCi/Eidos, der auf der Webseite des britischen Unternehmensdienstleisters Hemscott abgerufen werden kann, soll Laras neuer Action-Trip nun auf GameCube, Game Boy und DS erscheinen. Zusätzlich sollen Nintendo-Fans auf der E3 mit einer Überraschung für das Warten belohnt werden. **(ck)**

Geplante Auslieferungen im 2. Geschäftshalbjahr:
[...] Mit weiteren Versionen, die sowohl für Handys als auch für Nintendo DS, GBA und GameCube im Spätsommer erscheinen, ist dies das erste Mal, dass ein *Tomb Raider*-Produkt auf so vielen Schlüsselplattformen erhältlich ist.
(Auszug aus dem Geschäftsbericht der SCi Entertainment Group)

MÄNNER-IKONE Hier noch auf der PS2, bald schon auf dem Cube? Ein Geschäftsbericht lässt Nintendo-Fans frohlocken!

FEUERSTUHL Auch als Motorradbraut macht Lara eine gute Figur.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ OSTEREI Nintendo hat die Bewohner von *Animal Crossing: Wild World*, die über Ostern online spielten, mit einem exklusiven Item belohnt – der Piranha-Röhre aus *Super Mario Bros.*! Zusätzlich gab es den folgenden Brief: „Nintendo wünscht dir Frohe Ostern! Wir hoffen, Du findest einen schönen Platz für unser Geschenk. Nintendo." **+++ NEUER RACER** Der australische Entwickler Tantalus Interactive *(Unreal 2, Top Gear Rally)* kündigte an, am Racing-Game *Top Gear* für den DS zu arbeiten. Gesteuert werden 3D-Modelle aus der Draufsicht, mittels Touchscreen kann man die Strecke manipulieren. **+++ GEHEIMNISVOLL** Der deutsche Publisher CDV

Ab durch die Hecke

ACTION-ADVENTURE **Tiere suchen ihr Zuhause!**

Das hat man nun davon, wenn man sich gedankenlos in den Winterschlaf verabschiedet: Klammheimlich wurde der Lebensraum von Schildkröte Verne, Eichhörnchen Hammy, Stinktier Stella und Waschbär Richie durch eine Vorstadtsiedlung verunstaltet. Doch das animalische Quartett flüchtet durch eine dicht bewachsene Hecke und findet sich plötzlich in einer abenteuerlichen neuen Welt wieder. Im Spiel zum Film (Kinostart: 6. Juli) manövriert ihr die Rasselbande durch ein routiniertes Action-Adventure und dürft jederzeit mit einem Freund durch die 3D-Areale streifen. Dank simplen Rennspiel-Einlagen und alternativem Ende werden bevorzugt jüngere Spieler angepeilt. **(ck)**

Hersteller: Activision
Internet: movies.uip.de/abdurchdiehecke
Termin: Juni

SCHLAGABTAUSCH **Selbe Szene, unterschiedliche Plattform: Hier muss ein Pümpel zur Gegenwehr herhalten!**

Contact

ROLLENSPIEL **Unheimliche Begegnung mit einer Lehrkraft**

Im Rollenspiel *Contact* spielt ihr den jungen Terry, der Bekanntschaft mit einem Außerirdischen macht. Dieser ist jedoch kein böses Monster, sondern ein gestrandeter Professor, und braucht Hilfe, um zu seinem Heimatplaneten zurückzukehren, wobei der Fokus des Spiels eher auf Abenteuer als auf Kampf liegt. Mit dem Touchpad steuert ihr Terry und seine Freunde, während der Professor vom zweiten Screen aus das Geschehen kommentiert. Per Wi-Fi-Funktion soll es möglich sein, Freunde in das eigene Spiel einzuladen und auf diese Art und Weise an neue Items zu gelangen. **(sst)**

Hersteller: Rising Star Games
Internet: www.risingstargames.com
Termin: Herbst

KONTRASTE **Der Professor und sein Labor sind auch grafisch aus einer anderen Welt.**

Animal Crossing: Wild World

SPIELEBERATER **Seite für Seite zur vollständigen Sammlung!**

In eurem Dörfchen fehlen euch seltene Fossilien, um den Museumsbestand zu komplettieren? Ihr wisst nicht, ob sich der Briefpapierbogen lohnt, den Tom Nook in seinem Laden feilbietet? Und eure Onlinefreunde lachen euch aus, weil ihr noch keine goldene Schaufel besitzt? Mit dem offiziellen Spieleberater schließt Future Press alle Informationslücken auf 164 Seiten. Das gut strukturierte Buch im A4-Format ist für 14,99 Euro im Handel erhältlich, enthält einen Faltplan über alle Feiertage im Spiel und zeigt euch sogar haarklein, wie ihr coole Mario- und Metroid-Motive als Fahnen- oder Shirt-Emblems kreiert. Gemeinsam mit Future Press verlosen wir übrigens 5 Exemplare des Nachschlagewerks. Viel Glück! **(ck)**

Hersteller: Future Press
ISBN: 3-937336-52-4
Termin: Erhältlich

KOMPENDIUM **Pixelgenaue Zeichenanleitungen sind eines der Highlights des Spieleberaters.**

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 19 Name Anschrift" an die 82 098 (z. B.: nzone 19 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Animal Crossing
Name, Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 7. Juni 2006

(Blitzkrieg, Codename: Panzers) verriet uns, dass ein noch geheimes Spiel für den DS veröffentlicht wird. Details folgen auf der E3. **+++ JAGDSAISON** Ubisoft entwickelt für alle Plattformen das Spiel zum Animationsfilm *Jagdfieber*, der am 9. November in die Kinos kommt. **+++ PREMIERE** Mit *Crash Bandicoot Festival* gibt die beliebte Beutelratte sein Debüt auf dem DS. Vivendi Universal Games kündigte den Partytitel für Ende Juli an. **+++ KARTPROFIS UNTER SICH** Das größte Nintendo-Fantreffen Europas, die NCON, und die *Mario Kart*-LAN-Party DSDSMKS schließen sich zusammen, um die besten Kartspieler gegeneinander antreten zu lassen: Auf der NCON V wurde Ende April die erste Runde eingeläutet, weiter geht es am 16. September bei DSDSMKS 4 in Velbert. Weitere Informationen findet ihr unter unter www.ncon.org und www.nintendo-lan.de. **+++**

Die E3-Hit-Vorschau

Hier stellen wir euch die E3-Hits vor! Außerdem:

So spielt sich der GameCube-Nachfolger!

Nintendo Revolution

Als europaweit einziges Magazin durften wir an einer Videokonferenz eines großen Herstellers teilnehmen. Wir durften den Entwicklern über die Schulter blicken und sahen in Bewegung, wie sich ein noch streng geheimes Revolution-Trendsportspiel steuert und welche Möglichkeiten sich mit dem bahnbrechenden Controller ergeben.

SENSIBEL UND PRÄZISE

Aufgrund einer Informationssperre dürfen wir euch in dieser Ausgabe noch nicht sagen, um welchen Titel es genau geht und keine Screenshots präsentieren. Ausführliches Bild- und Videomaterial erwartet euch daher in der nächsten Ausgabe im Heft und auf DVD!

Die erste Überraschung: Die Entwickler manövrierten die Spielfigur nicht mit dem Analogstick der Nunchako-Erweiterung, sondern hielten die Fernbedienung wie ein NES-Pad horizontal (siehe Fotomontage). Gesteuert wurde der Charakter durch Neigen des Controllers nach links und rechts. Somit müssen für dieses Spiel keine Sensoren am Fernseher angebracht werden. Ebenfalls überraschend: Der Boost wird durch heftiges Schütteln des Controllers aktiviert. Eine Rumble-Funktion hat auch noch Platz im kleinen Gehäuse. Die Trendsport-Entwickler verrieten uns, dass der Revolution-Controller extrem sensibel ist und selbst auf die kleinsten Bewegungen reagiert. Deshalb musste der Grad an Sensibilität zunächst zurückgeschraubt werden, um das Spiel vernünftig kontrollierbar zu machen. Verzögerungszeiten treten bei Nintendos innovativer Konsole übrigens keine auf – jede Handbewegung der Entwickler beeinflusste direkt das Geschehen auf dem Bildschirm. Nach der Präsentation wollten wir wissen, warum die Nunchako-Erweiterung nicht genutzt wird. „Wir denken, dass wir mit dieser einfachen Steuerung eine viel breitere Zielgruppe ansprechen. Außerdem führten wir lange Gespräche mit Nintendo und einigten uns einvernehmlich auf das simple Controller-Layout.“, erklärte uns der Produzent. Wann der Revolution hierzulande erscheint, wisse er nicht – sicher ist lediglich, dass sein Team mit Hochdruck arbeitet, damit die Auslieferung noch dieses Jahr zum US-Launch garantiert werden kann.

CHRISTOPH KRAUS

Super Monkey Ball: Banana Blitz

Mit Affenzahn auf Bananenjagd!

Mit 100 neuen Levels und ebenso vielen brandheißen Partyspielen feiert die *Super Monkey Ball*-Reihe ihr Debüt auf dem Revolution. SEGA kündigte *Banana Blitz* bereits im Vorfeld der E3 an, zeigte allerdings noch keine Screenshots aus dem Geschicklichkeitsspiel. Dafür ist durchgesickert, dass AiAi, Baby und Co. durch eine schnelle Aufwärtsbewegung des Controllers erstmals springen können. Während das Soloabenteuer wieder die gewohnt-geniale Gratwanderung zwischen Frust und Freude verspricht, liegt der Stellenwert im Multiplayer-Modus beim sinnvollen Gebrauch des Revolution-Controllers. Hier müsst ihr unter anderem Fische angeln oder eine Horde Maulwürfe mit einem gezielten Schlag auf den Kopf zurück ins Erdreich schicken. Einen festen Termin für *Super Monkey Ball: Banana Blitz* gibt es noch nicht, allerdings rechnen wir aufgrund der frühen Ankündigung mit einem launchnahen Release.

Sadness

Beklemmendes Schwarz-Weiß-Adventure

Die Jungs des Software-Studios Nibris stellten uns Gameplay-Material ihres Adventures *Sadness* zur Verfügung. So steht ihr im Spielverlauf plötzlich in einem dunklen Raum, in dem Fässer den Weg versperren. Ihr schwingt mit der Fernbedienung hin und her und imitiert die Handbewegung, das Gerümpel wegzuschubsen. An anderer Stelle müsst ihr einen Spaten aus dem Boden ziehen: Ihr bewegt den Controller sanft nach oben und zieht die Eisengabel anschließend mit einer ruckartigen Bewegung heraus. In einer Szene spannt die Protagonistin Maria einen Regenschirm auf: Dies geschieht, indem ihr einen der vorderen Knöpfe auf der Fernbedienung drückt. Die Grafik von *Sadness* wird hauptsächlich in Schwarz-Weiß gehalten sein, um die subtil-gruselige Stimmung bestmöglich einzufangen. Veröffentlichung: 2007.

Red Steel

Lightgun-Action trifft Präzisionsshooter

UBISOFT™

Der Ego-Shooter wird mit der Fernbedienung und dem Nunchako gesteuert und schickt euch als Pistolen- und Schwertkampfexperte nach Japan, wo ihr euch mit der Yakuza konfrontiert seht. Während ihr mit dem Analogstick durch realistische Umgebungen marschiert, richtet ihr mit der Fernbedienung und dem Erkennungssensor eure Waffen auf dem Bildschirm aus. Dabei soll sich das Spielgefühl allerdings deutlich von dem eines Lightgun-Shooters unterscheiden, betont Ubisoft. Besonderen Wert legten die Entwickler zudem auf die dynamische Steuerung: Drehungen um die eigene Achse sollen in knapp einer Sekunde möglich sein, auch Gegner wird man pixelgenau anvisieren können. Gezielte Schüsse lassen eine Anzeige auf dem Bildschirm anwachsen: Ist diese gefüllt, könnt ihr bei Bedarf die Zeit anhalten und euch dann beim Anvisieren eines bestimmten Gegners oder Items genügend Zeit lassen. Die Steuerungsphysik der Schwerter soll komplett anders ausfallen als die der übrigen Waffen. *Red Steel* soll als Launchtitel der neuen Konsole erscheinen – Screenshots dürfen wir euch aus rechtlichen Gründen erst in der nächsten Ausgabe präsentieren. Bis dahin haben wir den Titel auf der E3 ausführlich angespielt.

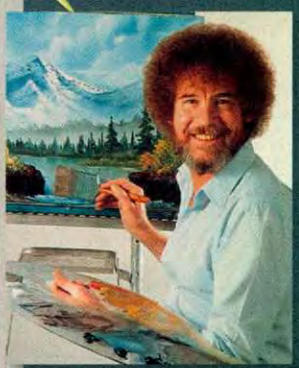
INFO ENTWICKLER-KOMMENTAR

Marian Holler, Cauldron (Knights of the Temple II)

„Mich persönlich interessieren zunächst detaillierte Einblicke in die offiziellen Hardware-Fakten des Nintendo Revolution. Denn heutzutage erscheinen mir 1 Kern und 700 Megahertz etwas unzulänglich. Auf der anderen Seite hat es mir natürlich die neuartige Art, Videospiele zu steuern, angetan. Ich bin gespannt, den Nintendo Revolution erstmals selbst in Aktion zu erleben!“

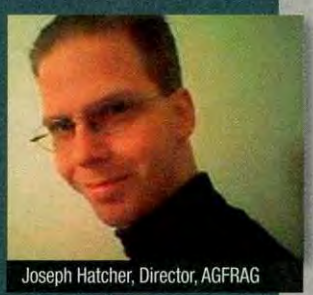
Kunst-Fernstudium an der Konsole

Eine unabhängige Softwareschmiede arbeitet an *Bob Ross: Joy of Painting* für Revolution, DS und PC



Mit seiner „Nass auf Nass”-Technik brachte er Millionen Fernsehzuschauern auf der ganzen Welt das Malen bei. Elf Jahre nach dem Tod von Bob Ross entwickeln die Tüftler von AGFRAG *Joy of Painting*, das Revolution-Spiel zum gleichnamigen TV-Malkurs. Die Entwickler suchen momentan nach einem Unternehmen, das den sehr zielgruppenbeschränkten Titel vertreibt. Auf der diesjährigen E3 sollen erste Screenshots gezeigt werden. Wir haben uns vorab mit dem Director des interaktiven Malkurses unterhalten.

N-ZONE: *Kann man nur durch Spielen das Malen erlernen?*
Joseph Hatcher: Wir werden es auf jeden Fall versuchen und sehen, wie gut wir die Technologie für unsere Zwecke einsetzen können.



Joseph Hatcher, Director, AGFRAG

N-ZONE: *1995 starb Bob Ross an Krebs. Warum ist ausgerechnet jetzt die Zeit gekommen, ein Bob-Ross-Spiel zu entwickeln?*
Joseph Hatcher: Wenn ich vor Jahren daran gedacht hätte, würde ich längst diese Spiele entwickeln. Sowohl der Nintendo DS als auch der Revolution haben mein Interesse wirklich geweckt. Ich bin froh, dass Bob Ross solch wunderbare Zuschauer hat und wünsche mir, dass wir den alten und jungen Bob-Ross-Fans sowie den Spielern eine Freude machen. Danke für euer Interesse! Wir können allerdings erst über die Spiele sprechen, wenn die E3 näher rückt.

N-ZONE: Ist es Zufall, dass der DS-Stylus und der Revolution-Controller eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Malpinsel aufweisen?
Joseph Hatcher: Was die Gemeinsamkeiten mit einem Pinsel betrifft, so sind sie eher zufällig. Es passte einfach alles zusammen, sodass wir das Spiel entwickelten.

N-ZONE: Und warum sind DS und Revolution die richtigen Plattformen für ein Malspiel?
Joseph Hatcher: Nintendo ist innovativ und probiert stets etwas Neues. Die Hardware und Eingabegeräte von Nintendo sind genau das, was wir im Sinn hatten.

N-ZONE: Wie ist der Entwicklungsstatus?
Joseph Hatcher: Zurzeit sind wir auf der Suche nach interessierten Publishern. Wir haben mit einigen gesprochen, sind aber bis jetzt zu keinem endgültigen Ergebnis gekommen.

N-ZONE: Viel Erfolg weiterhin!

Twilight Princess

Zügel straff, Leinen los, auf ins Abenteuer: Deshalb begeistert Link zu Ross und zu Wasser!

Im Jahr 1998 hat *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* das Action-Adventure-Genre derart revolutioniert, dass keiner der Nachfolger an den 64-Bit-Klassiker anknüpfen konnte. Wenn man jedoch einer Aussage von Director Eiji Aonuma und Producer Shigeru Miyamoto Glauben schenken mag, wird *Twilight Princess* die Messlatte sogar noch ein Stückchen höher legen. Wir sagen euch, warum Links Comeback im realistischen Gewand nicht nur auf der E3 der absolute Überflieger wird!

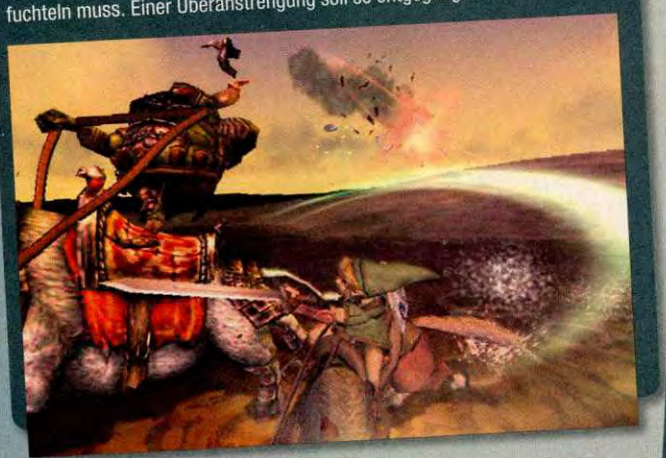
CHRISTOPH KRAUS

IM TEMPEL

Noch hat Nintendo nur kurze Demoabschnitte der Dungeons präsentiert, darunter einen Waldtempel. Mit der L-Taste visiert ihr Feinde an und könnt euch dann frei um eure Widersacher herumbewegen. Erstmals in der *Zelda*-Geschichte trefft ihr sogar Affen, die euch an einer Schnur über Abgründe geleiten.

REVOLUTION-BONUS

Shigeru Miyamoto deutete im Interview mit uns an, dass *Twilight Princess* Gebrauch von der Nunchako-Erweiterung machen könnte. So ist es möglich, Link mit dem Analogstick zu steuern, während die Pointing-Device dazu genutzt wird, Pfeile mit dem Bogen zu verschießen. Der *Zelda*-Erfinder bekräftigte allerdings, dass der Spieler nicht die ganze Zeit athletisch mit der Hand fuchteln muss. Einer Überanstrengung soll so entgegengewirkt werden.



HOCH ZU ROSS

Link steigt diesmal zwar nicht in den Sattel von Epona, da *Twilight Princess* in einer anderen Zeit als *Ocarina of Time* angesiedelt ist. Doch das Reiten ist auch im neuen Teil ein wichtiges Gameplay-Element. Im Gegensatz zum N64-Erstling kann Link diesmal sogar vom Sattel aus das Schwert benutzen, um seine Feinde mit scharfer Klinge vom Pferd zu stoßen. Mit dem A-Knopf gebt ihr eurem Pferd die Sporen, die rechte Schultertaste aktiviert euren Schild.

IM BOSS-KERKER

Die gigantischen Obermotze sind seit jeher das Highlight der *Zelda*-Serie. So wird im Waldtemplel eine Riesenspinne auf euch lauern, die ihr am Auge attackieren müsst. Auch Ganon wird wieder maßgeblich in die Story verstrickt sein.

RUND UM HYRULE

Zahlreiche Nebenquests sollen dafür sorgen, dass die Spielzeit des neuen *Zelda*-Teils knapp 100 Stunden beträgt. So müsst ihr einer jungen Mutter zu Hilfe eilen, deren Neugeborenes in einem Bastkorb im Fluss treibt. Link stürzt sich ins Wasser, umfasst den Korb mit seinen Händen und rettet sich mit dem Kind mit letzter Kraft auf einen Steg. Alternativ könnt ihr euch in ein Kanu begeben und damit zum Baby paddeln.

Phantom Hourglass

Mit dem neuen Hosentaschen-*Zelda* kommen Unterwegsspieler erstmals in den Genuss einer komplett dreidimensionalen *Zelda*-Episode. Die Touchscreen-Steuerung ist ein Garant für innovative Rätseleinlagen und eröffnet spielerisch völlig neue Möglichkeiten. Wir haben für euch alle bekannten Details zum Stylus-Gebrauch in *Phantom Hourglass* zusammengetragen!

CHRISTOPH KRAUS

LINK STEUERN

Links Fee scheint bei der Steuerung eine Schlüsselfunktion einzunehmen: Wie das auf der GDC gezeigte Video vermuten lässt, markiert die Fee den Punkt, auf den ihr gerade mit dem Stylus zeigt. Schnelle Vor- und Rückwärtsbewegungen sind damit ebenso möglich wie die bekannte Kreis-Schwertattacke.

BUMERANG BENUTZEN

Ein großes Feuer versperrt den Weg? Kurzerhand zeichnet ihr per Stylus die Flugbahn eures Bumerangs ein und lenkt euer Wurfholz so auf zwei Schalter – voilà: das Feuer erlischt und ihr könnt euren Streifzug fortsetzen!

NOTIZEN ANBRINGEN

Darauf haben *Zelda*-Fans gewartet: Schaltet ihr in den Tempeln die Karte hinzu, könnt ihr mittels Touchscreen Notizen eintragen. So notiert ihr etwa, wo sich Schatzkisten befinden oder in welcher Reihenfolge ihr durch Türen laufen müsst.

SCHIFFSROUTE ZEICHNEN

Ähnlich wie in *Wind Waker* könnt ihr auch diesmal mit einem Kahn über den Ozean schippern. Mit dem Stylus legt ihr fest, wohin die Reise eures Bötchens gehen soll. Während der Fahrt müsst ihr euch dann mit der Bordkanone gegen lästige Feinde wehren.

INFO E3-RETROSPEKTIVE: THE LEGEND OF ZELDA

Ab nach Hyrule!

Links Heimat ist spannender als Hollywood.

E3 1997: Ein Video sagt mehr ...

Die Journalisten waren voller Vorfreude auf eine spielbare Version von Ocarina of Time. Was auf der E3 1997 folgt, ist dann „nur" ein ausführliches Video. Als Speichergröße des Datenträgers gibt Nintendo 128 MBit an.

Zelda-Hype-Faktor

E3 1998: Kurztrip nach Hyrule!

Inzwischen hat auch Nintendo festgestellt, dass die komplexen Dungeons, die weitläufige Prärie und die für die damalige Zeit ausgefeilten Charaktermodelle ein 256-MBit-Modul erfordern. Ocarina of Time – diesmal spielbar – soll am 23. November 1998, parallel zum Thanksgiving-Feiertag, erscheinen. Spätestens beim Aufsatteln von Epona geraten die letzten Zweifler ins Staunen.

Zelda-Hype-Faktor

E3 2000: Der stolze Thronfolger

Viel Wirbel um fast nichts: Nur in einem kurzen Video ließ sich Link blicken. Klasse aber: Link wirkt realistischer denn je.

Zelda-Hype-Faktor

E3 2002: Ein Schlitzauge spaltet die Fans

Befürworter des realistischen Grafikstils waren empört, als Nintendo auf der Space World 2001 neue Spieleindrücke in Cel-Shading-Optik vorstellt. Auf der E3 dürfen die Journalisten selbst Hand an das Abenteuer legen – und geben Entwarnung. Skeptiker bleiben bis heute.

Zelda-Hype-Faktor

E3 2004: Unverhofft kommt oft!

Nach der Präsentation des Nintendo DS und der Software-Neuheiten scheint die Pressekonferenz zu Ende. Plötzlich springt Shigeru Miyamoto mit Schwert und Schild bewaffnet auf die Bühne und kündigt den Trailer zur neuen Zelda-Episode Twilight Princess an. Das Publikum jubelt.

Zelda-Hype-Faktor

E3 2005: Lichtblitze am Hallenhorizont

Mit orchestraler Musik schafft Nintendo im Kodak Theatre, wo die diesjährige Pressekonferenz stattfindet, eine prickelnde Atmosphäre. Der spektakuläre Trailer wird der Presseschar sogar nach der Präsentation auf einer DS-Cartridge mitgegeben. Jeweils zwei Tempel- und Außenabschnitte konnten angespielt werden – im Übrigen dieselben Levels, die 2005 auf der Games Convention gezeigt wurden.

Zelda-Hype-Faktor

E3 2006: Zelda im Doppelpack!

Miyamoto hat bestätigt: Twilight Princess unterstützt den Revolution-Controller! Besucher können dieses Jahr voraussichtlich auf Tuchfühlung mit dem neuen Gameplay gehen, außerdem erwarten wir eine spielbare Version von Phantom Hourglass.

Zelda-Hype-Prognose

New Super Mario Bros.

Früh übt sich, wer ein Endgegner werden will: Ist Mario dem Minibowser gewachsen?

Seine knuffigen Knopfaugen, der Schlabberlatz um den Hals und der scharlachrote Haarzopf täuschen nicht über die schurkenhafte Herkunft von Bowsers Sohnemann hinweg. Heimste Minibowser zuletzt in *Mario & Luigi: Partners in Time* eine tragende Rolle ein, spielt das Kerlchen in *New Super Mario Bros.* sogar die erste Geige als Obermotz: In acht Welten, die von einer *Super Mario World*-ähnlichen Übersichtskarte aus angesteuert werden, hält Minibowser den Klempner gehörig auf Trab. Doch dank altbekannter Moves aus *Super Mario 64* und brandneuer Items ist es für den Rohrverleger ein Leichtes, in den knapp 80 2D-Abschnitten die Oberhand zu behalten. Wir servieren euch neue Infos!

MARIO UND GOLIATH

Ihr springt in der Tradition des NES-Originals von 1985 Gumbas, Koopas, Pokeys, Hammerwerfern, Wummps-Blöcken und weiterem Gesocks auf den Schädel. Neue Power-ups, die auf dem Touchscreen abgelegt und jederzeit aktiviert werden können, helfen Mario bei der Suche nach seiner adeligen Freundin. Mit dem Superpilz kann der Klempner Blöcke zerstören, dank der Feuerblume feuert er Gegner per Knopfdruck vom Bildschirm. Verleibt ihr euch den Megapilz ein, könnt ihr ungehindert

BRUDERLIEBE Im Mehrspieler-Modus reißt ihr Sterne an euch.

ZIELSICHER Befördert in diesem Minispiel die stachelige Kugel in euren eigenen Panzer.

KARTE Der untere Screen deutet an, dass die Welten 4 und 7 freigeschaltet werden müssen.

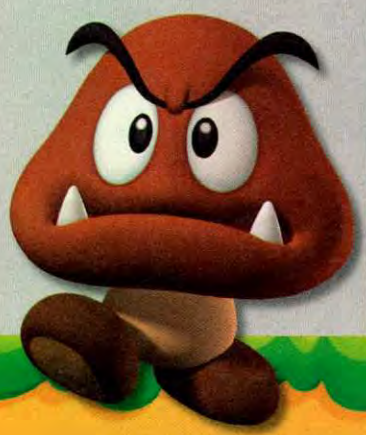
KOLOSS **Marios XXL-Zustand hält nur an, solange die Leiste gefüllt ist.**

durch Feinde und Warpröhren rennen und diese im Vorbeigehen zu Kleinholz verarbeiten. Der Minipilz lässt euch radikal zusammenschrumpfen, sodass ihr durch kleinere Öffnungen und Röhren passt. Sammelt ihr den blauen Schildkrötenpanzer ein, ändert Mario sein Aussehen, kann sich unter Wasser schneller fortbewegen und Gegner durch eine bloße Berührung unschädlich machen.

KEIN EINSAMES VERGNÜGEN

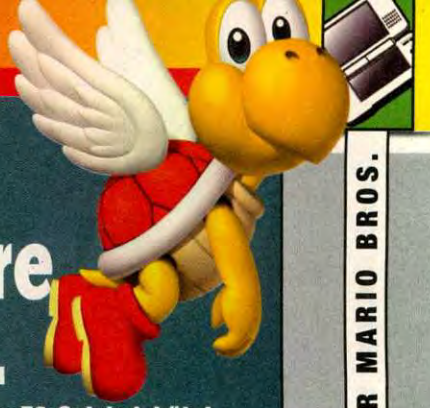
Kenner von *Super Mario 64 DS* werden sich auch mit *New Super Mario Bros.* rasch anfreunden: Einige Minispiele aus dem 64-Bit-DS-Remake wurden beispielsweise mit einem Multiplayer-Modus für vier Spieler aufgepeppt. So gibt es etwa eine Variante von „Bob-omb-Truppe": Jeder Spieler pfeffert diesmal Stachelkugeln mit einer Schleuder auf schwebende Plattformen, die sich auf dem oberen Bildschirm befinden. Auch eine Schneeballschlacht ist integriert, in der jeweils zwei Spieler gegeneinander antreten. Und wie *Super Mario 64 DS* verfügt auch die 2D-Neuauflage über einen Versus-Modus, der sogar mit nur einer Cartridge bestritten werden kann. Die Klempnerbrüder rennen auf der Suche nach Sternen durch einen endlosen Level und beharken sich mit Feuerbällen. Gewonnen hat der Spieler, der am Ende die meisten Sterne besitzt. Doch auch während des Hauptabenteuers muss der Klempner nicht auf altbewährte Kniffe verzichten. So feiert die Stampfattacke genauso eine Renaissance wie der Doppel-, Dreifach- und Wandsprung. Erscheinen wird *New Super Mario Bros.* am 30. Juni in Europa. Auf der E3 erwarten wir die fertig spielbare Version dieses interessanten 2D-Comebacks.

CHRISTOPH KRAUS



INFO **E3-RETROSPEKTIVE**

Mit der Warpröhre nach L.A.



Wir blicken zurück auf Marios E3-Spieledebüts!

E3 1995: Nintendos verlorener Sohn

Auf der E3 1995 wird der 32-Bit-Virtual-Boy mit dem unspektakulären Launchtitel *Mario Clash* vorgestellt. *Super Mario 64* wird erst ein halbes Jahr später im Herbst auf der Shoshinkai (Space World) 1995 enthüllt.

Mario-Hype-Faktor

E3 1996: Der Klempner im Aufwind

Dank der revolutionären Steuerung und des fantastischen Gameplays zieht *Super Mario 64* die Aufmerksamkeit auf sich. Auch *Super Mario Kart R* (später: *Mario Kart 64*) und *Super Mario RPG* (SNES) werden vom Publikum bejubelt.

Mario-Hype-Faktor

E3 2001: Mario, wo bist du?

Statt das angekündigte *Super Mario 64 II* zu erleben, gibt Marios Bruder in *Luigi's Mansion* sein Debüt als Hauptfigur. Außerdem wird *Mario Kart* für den GameCube angekündigt und es gibt *Super Smash Bros. Melee* zu sehen.

Mario-Hype-Faktor

E3 2002: Lange nicht gesehen!

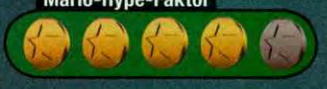
Die wenigen anspielbaren Levels von *Super Mario Sunshine* stimmen hervorragend auf den Titel ein. Warios Comeback in *Wario World* sowie die erste Klempner-Party auf dem GameCube *(Mario Party 4)* bilden weitere Highlights der diesjährigen E3.

Mario-Hype-Faktor

E3 2004: Revolution, Teil 1

Miyamoto betritt die Bühne und hält einen Prototypen des DS in den Händen. Sowohl das spielbare *Super Mario 64 DS* als auch die Videos zu *Mario Kart DS* und *New Super Mario Bros.* fesseln die Besucher. Auf dem Cube besticht *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor.*

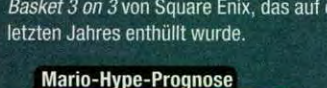
Mario-Hype-Faktor



E3 2006: Revolution, der nächste Streich?

New Super Mario Bros. steht in den Startlöchern und die Vorfreude auf Marios Revolution-Auftritt ist auf dem Höhepunkt. Auf der diesjährigen E3 erfahren wir voraussichtlich, warum Nintendo das bahnbrechende Jump&Run-Abenteuer mit dem Arbeitstitel *Super Mario 128* so lange unter Verschluss gehalten hat! Außerdem erwarten wir Einblicke in *Mario Basket 3 on 3* von Square Enix, das auf einer Pressekonferenz im Oktober letzten Jahres enthüllt wurde.

Mario-Hype-Prognose



Der Rest vom Fest

Damit euch auch wirklich nichts entgeht, bekommt ihr hier einen **Überblick über die weiteren E3-Titel!**

Metroid Prime 3

Hersteller: Nintendo **System: Revolution**

Bisher gab es vom ersten Revolution-Auftritt der Kampfamazone Samus nicht viel zu sehen. Lediglich ein auf GC-Hardware basierender Trailer wurde auf der E3 2005 gezeigt. Angeblich soll *Metroid Prime 3* die Trilogie zu einem Abschluss bringen und als Starttitel Zugpferd für einen erfolgreichen Revolution-Start sein. Wir sind gespannt, ob uns ein ähnlicher Knaller wie *Hunters* erwartet und fiebern der diesjährigen Mega-Messe gespannt entgegen.

Castlevania: Portrait of Ruin

Hersteller: Konami **System: DS**

In letzter Sekunde erreichte uns Konamis offizielle Bestätigung über ein neues *Castlevania*, welches im November exklusiv auf dem DS erscheint. In *Portrait of Ruin* könnt ihr frei zwischen dem Vampirjäger Jonathan Morris und seiner magisch begabten Freundin Charlotte Orlean wählen, um den über 100 Gegnertypen die ewige Ruhe zu spenden und den Wiederaufbau von Draculas Schloss zu verhindern. Vor der Kulisse des zweiten Weltkriegs erwartet euch ein klassisches 2D-Abenteuer, das düstere Atmosphäre und spannende Vampirjäger-Action verspricht.

Superman Returns

Hersteller: Electronic Arts **System: GC, DS**

Filmumsetzung, die Zweite: *Superman Returns* basiert auf dem gleichnamigen Kino-Streifen und bringt dem Spieler die Problematik des gleichzeitigen Zurückeroberns der Traumfrau und des Rettens der ganzen Welt in Form eines Action-Adventures näher.
Die Schauspieler des Films werden ihren Videospieläquivalenten sowohl ihr Aussehen als auch ihre Stimmen leihen.

INFO E3-VORSCHAU

Gerüchteküche

Das sagt unsere Redaktionsglaskugel ...

3rd Person -Actionspiel (Revolution) — Radical Entertainment
Animal Crossing (Revolution) — Nintendo
Beowulf (Revolution) — 4Head Studios

Call of Duty (Revolution) — Activision
- Angeblich ist eine Fortsetzung des Kriegsepos in der Mache. Als Entwickler wurde Exakt Entertainment genannt. Der Titel soll zur Markteinführung des Revolution erscheinen.

Dawn of Mana (DS) — Square Enix
Death Jr. & the Science Fair of Doom (DS) — Konami
Flugsimulator (Revolution) — Hudson
Indiana Jones (Revolution) — Lucas Arts

Mario Paint (Revolution, DS) — Nintendo
- Ein Remake des SNES-Titels soll sich bereits in der Entwicklung befinden. Natürlich würden sich Stylus und Revolution-Controller hervorragend als Malinstrument machen.

Mark Ecko's Getting Up (Revolution) — Atari
Marvel: Ultimate Alliance (Revolution) — Activision
Nights (Revolution) — Sega
Phoenix Wright (Revolution) — Capcom

Pilotwings (Revolution) — Nintendo
- Auch die beliebte Flug- und Fallschirmsimulation könnte auf der neuen Nintendo-Generation endlich wieder aufleben. Factor 5 sollte zwar eine GC-Umsetzung entwickeln – dies blieb bisher leider ohne Ergebnis.

Rayman 4 (Revolution, GameCubeGC, DS, GBA) — Ubisoft
Spider-Man 3 (Revolution) — Activision
Spore (Revolution, DS) — Maxis
Stranglehold (Revolution) — Midway

Trauma Center (Revolution) — Atlus
- Eine Umsetzung des DS-Hits für Revolution würde sich dank des innovativen Controllers anbieten. Das Führen eines virtuellen Skalpells oder eines Tupfers im Wohnzimmer-OP wäre durchaus denkbar.

Unbekannte(r) Revolution-Titel — Success
Unbekannte(r) Revolution-Titel — Ubisoft
Unbekannter Revolution-Titel — Grasshopper

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy

Hersteller: Activision **System: GC, DS, GBA**

Nach dem Überraschungserfolg des ersten Teils hat sich Activision die Rechte am LEGO-Nachfolger der *Star Wars*-Serie geschnappt und zeichnet in der neuen Auflage gleich die komplette Trilogie der *Episoden IV-VI* nach. Insgesamt soll es über 100 verschiedene spielbare Charaktere geben, die sich in ihrer Handhabung teils stark unterscheiden, zu neuen Charakteren gemischt werden können und eine dicke Portion Humor auf den Bildschirm bringen.

Super Monkey Ball Adventure

Hersteller: Sega **System: GC**

Von Jungle Island bis Monkitropolis herrscht überall Stress! Eure Aufgabe im neuesten *Monkey Ball*-Titel ist es, den Frieden wieder herzustellen und die verfeindeten Königreiche zu vereinen – erst dann ist es euch gestattet, eine hübsche Prinzessin heiraten. Um euer Ziel zu erreichen, rollt ihr durch fünf große Affenwelten, löst Rätsel und besiegt bösartige Kreaturen. Der affige Spaß beginnt wahrscheinlich im Sommer.

Lost Magic

Hersteller: Ubisoft **System: DS**

In Ubisofts kommendem Rollenspielmärchen *Lost Magic* schlüpft der Spieler in die Rolle des Zauberlehrlings Isaac, der – wie sollte es auch anders sein – die Welt retten muss. Das Spiel bedient sich eines ausgefeilten Magiesystems, das auf sechs Elementarformen beruht und unzählige Zauber beinhaltet. Diese werden allesamt durch Nachzeichen vieler verschiedener Runen per Stylus auf dem Touchscreen des DS ausgeführt. Die Runen können außerdem zu neuen Sprüchen kombiniert werden.

X-Men: The Official Game

Hersteller: Activision **System: GC, DS, GBA**

Die Story der aktuellen Filmumsetzung ist zeitlich zwischen dem letzten und dem kommenden *X-Men*-Film angesiedelt und offenbart besonders für Fans interessante Details zur Hintergrundgeschichte. Als spielbare Mutanten stehen neben Wolverine auch Iceman und Nightcrawler zur Verfügung, die sich in ihren Eigenschaften stark unterscheiden und durch unterschiedliche Superfähigkeiten auszeichnen.

INFO RESTE-TABELLE

E3-Spieleliste

Unsere unverbindliche Auflistung kommender Spiele verrät euch, auf welche Titel ihr euch freuen dürft.

ACTIVISION
Ab durch die Hecke ..... (GC, DS, GBA)
Tony Hawk's Downhill Jam ..... (Revolution, GC)
X-Men: The Official Game ..... (GC, DS, GBA)

AGFRAG
Bob Ross Video Game.. (Revolution, DS)

ATARI
Sigma Star Saga ..... (GBA)

ATLUS
Contact ..... (DS)
Super Robot Taisen: Original Generation ..... (GBA)
Steambot Chronicles ..... (GBA)
Yggdra Union ..... (GBA)

BETHESDA
Star Trek: Tactical Assault ..... (DS)

CAPCOM
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Falzar ..... (GBA)
Mega Man Battle Network 6: Cybeast Gregar ..... (GBA)
Mega Man ZX ..... (DS)

CRAVE ENTERTAINMENT
LarryBoy! and the Bad Apple .... (GBA)

CROSSBEAM
Darkness ..... (Revolution)
Orb ..... (Revolution)
Thorn ..... (Revolution)

D3 PUBLISHER OF AMERICA
DreamWorks & Aardman's Flushed Away ..... (GC, DS, GBA)
Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie and the Amp ..... (DS)
Naruto: Clash of Ninja 2 ..... (GC)
Naruto: Ninja Council ..... (GBA)

EIDOS
Tomb Raider Legend .... (GC, DS, GBA)

ELECTRONIC ARTS
Medal of Honor ..... (Revolution, GC, DS, GBA)
Superman Returns ..... (GC, DS)

KEMCO
Top Gear: Downforce ..... (DS)

KONAMI
Castlevania: Portrait of Ruin ..... (DS)

LUCASARTS
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy ..... (GC, DS, GBA)

MIDWAY
Happy Feet ..... (GBA)
The Ant Bully ..... (GBA)
The Grim Adventures of Billy and Mandy ..... (GBA)

NAMCO
Baten Kaitos II ..... (GC)
Brave Story ..... (DS)
Digimon Story ..... (DS)
Point Blank DS ..... (DS)
Tales of the Tempest ..... (DS)

NIBRIS
Raid over River ..... (Revolution, DS)
Sadness ..... (Revolution)

NINTENDO
Kirby ..... (Cube)
Magnetica ..... (DS)
Metroid Prime 3 ..... (Revolution)
Mother 3 ..... (GBA)
New Super Mario Bros. ..... (DS)
Project Hacker ..... (DS)
Super Mario 128 ..... (Revolution)
Super Smash Bros. ..... (Revolution)
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass ..... (DS)
The Legend of Zelda: Twilight Princess ..... (GC)

SEGA
Super Monkey Ball Adventure ..... (GC)
Super Monkey Ball Banana Blitz ..... (Revolution)

SNK PLAYMORE
Metal Slug: Super Vehicle ..... (GBA)

SQUARE ENIX
Final Fantasy III ..... (DS)
Mario Basket 3 on 3 ..... (DS)

TECMO
Sukatto Golf Pangya ..... (Revolution)

THQ
Age of Empires: The Age of Kings ..... (DS)
Alex Rider: Stormbreaker .. (DS, GBA)
Disney's Cars ..... (Revolution, GC, DS, GBA)

UBISOFT
Lost Magic ..... (DS)
Red Steel ..... (Revolution)

VIRGIN PLAY
Dead and Furious ..... (DS)

VIVENDI UNIVERSAL
Eragon ..... (DS, GBA)
Legend of Spyro ..... (GC, DS, GBA)

Da im Vorfeld nie mit Sicherheit gesagt werden kann, welche Titel wirklich vorgestellt werden, sind wie immer alle Angaben ohne Gewähr.

9 Jahre N-ZONE

Wir feiern Geburtstag und sprechen **ein Dankeschön** an alle Leser aus.

Leser der ersten Stunde

Der kamerascheue Thomas Krus (21) alias Ryu Asain über ...

... die erste N-ZONE:
Durch das Ableben der *Total!* musste ein neuer Informationsquell herangezogen werden und da trat die N-ZONE in mein Leben. Bei der N-ZONE gefällt mir am besten, dass ich mit den Wertungen sehr viel häufiger übereinstimme, als das bei der Konkurrenz der Fall ist. Wenn es ein Spiel gibt, das jedoch in der Wertung hemmungslos overhypt wurde, dann ist es *Zelda: The Wind Waker*. Irgendwie wollte bei mir zu keiner Sekunde echtes *Zelda*-Feeling aufkommen!

... die Pokémon-Welle:
Als Pokémaniac bin ich da nicht ganz objektiv. Doch Pokémon war zu dieser Zeit einfach das Nonplusultra und von daher ist es weder verwunderlich noch ernsthaft kritisierbar, dass dieser Hype entsprechend genutzt wurde.

... die N-ZONE heute:
Natürlich hat sich die Heftgestaltung der Zeit angepasst und die Farbfreude der Vergangenheit wich einem erwachseneren Äußeren. Zum einen fand ich die damaligen Goodies ganz nett, zum anderen bin ich auch nicht unglücklich darüber, dass der unwichtige Krimskrams nun futsch ist.

Konstantin Haag (22), Mechatronik-Student, über ...

... die erste N-ZONE:
Ich kann mich noch wunderbar an den Werbespot und das Titelblatt erinnern, welches im TV gezeigt wurde – damals war ich 14 Jahre alt. Und dann war ich eines Tages im Laden mit ein paar Mark zu viel und als Erstes sah ich das Cover dieser neuen Zeitschrift. Klar, die Konkurrenz war damals nicht zu verachten – es gab mindestens fünf Hefte, die sich nur mit Nintendo beschäftigten. Die N-ZONE hatte aber einen niedrigen Preis und ich wollte sehen, ob die Werbung auch hielt, was sie versprach. Sie tat es, weswegen ich ein Abo abgeschlossen hab und bis heute jeden Monat Aktuelles zum Thema Nintendo lese.

... die Wertungen:
Die Bewertungen der N-ZONE waren früher immer fair und sind es noch heute. Es gab immer wieder Diskussionen, warum ein Spiel eine zu schlechte oder zu gute Wertung bekommen hatte, was aber eher an den verschiedenen Geschmäckern liegt. Ich jedenfalls war durchweg zufrieden mit den Prozentpunkten.

... die N-ZONE heute:
Vergleicht man eines der ersten Hefte mit einem aktuellen, denk ich sofort an die Suche-/Verkaufe-Seiten. Aber eines hat sich nicht geändert: Der Spaß, den man mit den Spielen hat und auch weiterhin haben wird!

Ein Tag in der N-ZONE-Redaktion

Ihr habt uns schon oft gefragt, wie ein Alltag in unserer Redaktion aussieht – wir spüren die Verantwortung, Aufklärungsarbeit zu leisten, und liefern hier einen exklusiven Blick hinter die Kulissen der N-ZONE.

Uhrzeit

7:33 Sascha betritt im Halbschlaf den Verlag.
8:26 Christoph stolpert herein.
8:29 Gemeinsam hissen sie die N-ZONE-Fahne und pfeifen die Titelmusik aus *Super Mario Bros.*
9:10 Fabian betritt die heiligen Hallen der Redaktion und droht bei wiederholtem Unfug mit erneuter Anlegung von Fußfesseln.
9:34 Udo erscheint (wundert sich kopfschüttelnd über die Fußfesseln) und plädiert spontan für den humaneren Umgang mit freien Redakteuren
9:44 Antrag auf Kaffeepause
9:45 Antrag abgelehnt
10:33 Paket aus Japan landet auf Fabians Schreibtisch – die Ereignisse überschlagen sich. Nach einer wilden Schubserei reißt Sascha das Paket an sich und schnappt sich erhobenen Hauptes *Pokémon Ranger*.
10:44 Fabian zählt seine neuen blauen Flecke
11:00 Zur Stärkung des Gemeinschaftsgefühles gibt es einen Stuhlkreis und Fabian liest eine Geschichte vor.
11:09 Antrag auf Kaffeepause
11:10 Antrag auf Kaffepause abgelehnt (Das Leben ist schließlich kein Ponyhof!)
11:15 Die Fortsetzung des Testmarathons vom Vortag geht weiter.
11:16 Christoph und Udo streiten sich um den Fensterplatz im Gamelab – nach einer „kurzen Diskussion" mit Udo „The Giant" Crnjak gibt Christoph „klein bei".

11:19 Fabian hetzt zu einem wichtigen Termin und brüllt noch ein: „Ich will 1A-Artikel, habt ihr verstanden?" in die Runde. Alle haben Kopfhörer auf und nicken zur Musik im Takt – Fabian wertet das als ein klares: Ja! (Kommunikation wird bei uns nämlich ganz groß geschrieben!)
12:00 Mittagspause
12:01 Ende der Mittagspause
12:02 *Ice Age 2*, *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* und *Metroid Prime Hunters* werden auf Herz und Nieren geprüft
12:15 Udo verliert im Mehrspieler-Modus von *Hunters* gegen Layouter René – Udo ist den Tränen nahe.
12:34 Fabian ist vom Meeting zurück und tröstet Udo mit einem Bonbon – jetzt strahlt er wieder.
13:01 Sascha will auf den Spielplatz – Fabian lehnt ab (Das ist keine artgerechte Haltung!)
13:45 Das Gewinnspiel steht noch nicht! Alle klemmen sich ans Telefon und telefonieren mit den Herstellern – anschließend berichtet jeder über seine an Land gezogenen Schätze – Gewinnspiel gerettet!
14:04 Antrag auf Kaffeepause
14:05 Antrag auf Kaffeepause abgelehnt
15:27 Die ersten Artikel landen bei Fabian – Fleißkärtchen für Christoph und Sascha, Udo freut sich noch immer über sein Bonbon.
16:00 Abwechslung muss sein: *Mario Power Tennis*! Udo und Sascha unterliegen im dritten Satz deutlich mit 6:2. Udo ist mit den Nerven am Ende, hat er doch eine Tennisnulpe im Team. Dabei findet Sascha seine eigene Leistung überzeugend.
17:45 Fabian löst die Fußfesseln und Udo bekommt noch ein Bonbon.

Ein weiterer ganz normaler Arbeitstag neigt sich dem Ende zu ...

Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit THQ, Activision und natürlich Nintendo verlosen wir wieder jede Menge Spiele und sogar **drei Exemplare des neuen DS Lite!**

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 22 Name Anschrift“ an die 82 098 (z. B.: nzone 22 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS

A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 22
Name, Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Einsendeschluss: 7. Juni 2006

Nintendo

3x Nintendo DS Lite

3x Chibi-Robo! (GC)

3x Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn (DS)

3x Nintendo GameCube

THQ

1x von Yuji Naka signiertes und streng limitiertes (weltweit 25 Stück) Sonic-Advance-3-Bild

1x Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers (GC)

1x SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn! (GC)

1x Zoo Tycoon (DS)

Activision

5 GameCube-Spielepakete, jeweils bestehend aus GUN, Shrek SuperSlam und X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT		TITEL	SYSTEM	MONAT
1	1	The Legend of Zelda: Twilight P.	GC	16
2	3	Harvest Moon	GC/DS	5
3	NEU	T. C. Splinter Cell Double Agent	GC	1
4	WE	New Super Mario Bros.	DS	4
5	NEU	Super Monkey Ball Adventure	GC	1
6	6	Children of Mana	DS	3
7	5	Final Fantasy III	DS	5
8	NEU	X-Men: The Official Game	GC/DS/GBA	1
9	7	Pokémon Diamond/Pearl	DS	5
10	NEU	Age of Empires: The A. of Kings	DS	1

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

Sam Fisher schleicht sich heimlich auf den dritten Platz, *Zelda* thront noch immer ganz weit oben und *Harvest Moon* festigt den Platz unter den Top 3. Aber auch die X-Men und *Age of Empires* haben euer Interesse geweckt.

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten“** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1“ und wählt somit *Age of Empires* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten“** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1“, wenn *Animal Crossing: Wild World* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098;
€ 0,49/SMS/ Alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil € 0,12/SMS)
CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eurer Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
01	Age of Empires: The Age of …	DS
02	Baten Kaitos II	GC
03	Big Brain Academy	DS
04	Cars	GC/DS/GBA
05	Children of Mana	DS
06	Drill Dozer	GBA
07	Electroplankton	DS
08	Final Fantasy III	DS
09	Final Fantasy IV	GBA
10	Harvest Mooon	GC/DS
11	LEGO Star Wars II	GC/DS/GBA
12	Lost Magic	DS
13	Jump Superstars	DS
14	Metroid Prime: Pinball	DS
15	Pokémon Diamond & Pearl	DS
16	Pokémon Ranger	DS
17	Riviera: The Promised Land	GBA
18	Super Monkey Ball Adventure	GC
19	The Legend of Zelda: Phantom …	DS
20	The Legend of Zelda: Twilight …	GC

LESER-CHARTS (SEITE 42)

Nr.	Titel	System
01	Animal Crossing: Wild World	DS
02	Battalion Wars	GC
03	Dancing Stage Mario Mix	GC
04	FIFA Street 2	GC
05	GUN	GC
06	Kirby: Power Paintbrush	DS
07	LEGO Star Wars	GC
08	Mario & Luigi: Partners in Time	DS
09	Mario Kart DS	DS
10	Mario Kart: Double Dash!!	GC
11	Mario Smash Football	GC
12	Mario Party 7	GC
13	Metroid Prime	GC
14	Metroid Prime 2: Echoes	GC
15	Nintendogs	DS
16	Need for Speed: Most Wanted	GC
17	Need for Speed Underground 2	GC
18	Odama	GC
19	Prince of Persia: The Two …	GC
20	Pokémon XD: Der dunkle Sturm	GC
21	Resident Evil Zero	GC
22	Resident Evil 4	GC
23	Super Mario Smash Bros.	GC
24	Super Mario 64 DS	DS
25	Tetris DS	DS
26	Trauma Center: Under The Knife	DS
27	The Rub Rabbits	DS
28	Viewtiful Joe: Double Trouble	DS
29	Worms: Open Warfare	DS
30	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 7. Juni 2006.

Die kommenden Hits!

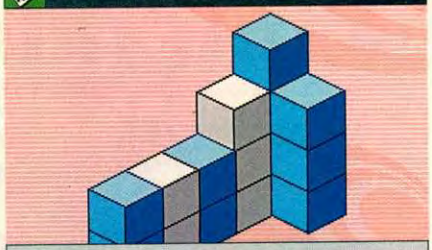
Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, DS- und GBA-Spiele.

AGE OF EMPIRES
THE AGE OF KINGS

Das große PC-Spiel erobert den DS! Über 60 Einheiten steuert ihr in den Kampf und könnt per Wi-Fi sogar gegen drei Freunde antreten – spielt sich bis jetzt schon hervorragend!

Hersteller: **THQ**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

BIG BRAIN ACADEMY



Nintendo hat für *Big Brain Academy* (auch bekannt als Brain Training) immer noch keinen Termin genannt. Vielleicht ist der Release abhängig vom Erfolg Kawashima's?

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

BATEN KAITOS II

Das zauberhafte Rollenspiel mit der grandiosen Grafik geht in die zweite Runde und könnte dank vereinfachtem Kartensystem auch Rollenspieleinsteiger in seinen Bann ziehen. Die japanische Fassung lässt auf einen Hit hoffen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

CARS

Passend zum neuen Disney-Film, der im Herbst in den deutschen Kinos anläuft, bringt THQ die Versoftung für GameCube, DS und GBA. Sympathische Helden des Films: Autos!

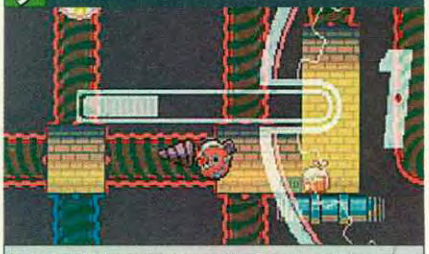
Hersteller: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **September**

CHILDREN OF MANA

Square-Enix weiß noch, was es bedeutet, ein Spiel mit Liebe zum Detail, wundervollen Grafiken und atmosphärischer Story zu entwickeln – *Children of Mana* verzaubert euch.

Hersteller: **Square-Enix**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

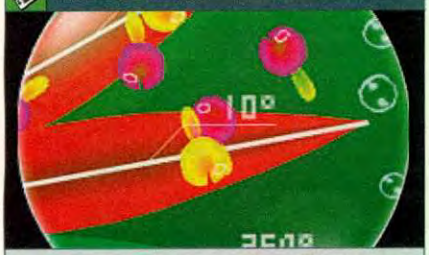
DRILL DOZER



Kurz vor dem Release hat Nintendo den Driller verschoben. Sobald es einen neuen Termin gibt, berichten wir sofort darüber. Wer nicht warten kann, greift zur Importversion.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

ELECTROPLANKTON



Kommt es, kommt es nicht, kommt es, kommt es nicht? Nintendo scheint sich unschlüssig zu sein, ob die Veröffentlichung des innovativen Musikspiels deutsche Spieler anspricht.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2006**

FINAL FANTASY III

Bis zum sehnsüchtig erwarteten Release des ersten *Final Fantasy*-Abenteuers für den DS – auch wenn es nur eine Neuauflage ist – könnt ihr euch mit Teil IV auf dem GBA vergnügen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

Eines der besten 2D-Beat'em Ups aller Zeiten! Erfreulicherweise finden alle 21 Charaktere aus den Vorgängern den Weg auf den DS und zusätzlich gibt es sieben Minispiele zu bestreiten.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Beat'em Up**
Termin: **2006**

HARVEST MOON
MAGICAL MELODY/DS

Der Frühling naht, die Bäume schlagen aus – genau der richtige Zeitpunkt, um auch virtuell die Felder zu bestellen. Langsam wird es Zeit, sonst wird das nichts mehr mit der Ernte im Herbst.

Hersteller: **Natsume**
Genre: **Simulation**
Termin: **2. Quartal**

JUMP SUPERSTARS

Super Smash. Bros. Melee hält sich seit Jahren in den Verkaufscharts, aber die artverwandte Mangaprügelei verharrt in Japan, ohne dass es endlich einen Europatermin gibt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2006**

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

LEGO Stars Wars war im letzten Jahr ein kleiner Überraschungserfolg – kein Wunder, dass Lucas Arts jetzt eine Fortsetzung plant, die sich dieses Mal aber auf die Episoden 4-6, also die alte Filmtrilogie, konzentriert.

Hersteller: **Eidos**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **12. September**

METROID PRIME: PINBALL

Das erste Spiel auf dem DS, welches das mitgelieferte Rumble-Pak unterstützt, das in den GBA-Slot gesteckt wird und so das Flipper-Feeling noch authentischer macht.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

NEW SUPER MARIO BROS.

Der Cocktail scheint zu schmecken: 2D-Grafik heißt noch lange nicht Verzicht auf Innovationen, wie Nintendo mit den neuen Moves und Items eindeutig beweist.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **30. Juni**

POKÉMON DIAMOND & PEARL EDITION

Im neuen Pokémon-Abenteuer geht es mal nicht nach Hoenn, sondern auf einen unbekannten Kontinent – vor Ende des Jahres ist allerdings nicht damit zu rechnen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

POKÉMON RANGER

Wie spielt sich das erste Pokémon-Adventure für den DS? Wir haben uns den Stylus geschnappt und wagen ab Seite 62 trotz Sprachbarriere einen Test der Japanversion.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

RIVIERA: THE PROMISED LAND

Riviera stehen harte Zeiten bevor! Die beiden Krieger Ecthel and Ledah haben sich verbündet und greifen an. Als Angel Excel ist es eure Aufgabe, den Untergang des Landes zu verhindern!

Hersteller: **Atlus**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **2006**

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

Prinzessin Deedee und Prinz Abeabe haben sich ineinander verliebt, aber können erst heiraten, wenn Friede zwischen den Affenkönigreichen herrscht! Und den müsst ihr herstellen!

Hersteller: **Sega**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **23. Juni**

THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS

Wir stehen schon in den Startlöchern und hoffen auf neues spielbares Material auf der E3 in Los Angeles. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr definitiv mehr!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Wir dürfen wieder jede Menge Schleichwerbung machen! Nach langem Hin und Her erscheint Sam Fishers neues Abenteuer jetzt doch noch für den GameCube.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **September**

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Wer hätte das gedacht? Ein *Zelda*-Abenteuer mit Cel-Shading-Grafik in allerfeinster *Wind Waker*-Tradition, das obendrein mit genialer Touchscreen-Steuerung und tollen Rätsel ausgestattet scheint – wir können es kaum noch erwarten!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2006**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

FIFA Street 2

Genre: Fußball
Wertung: 72%

Abgedrehte Funbolzerei mit jeder Menge Plätze und verbessertem Gameplay.

Die Chroniken von Narnia

Genre: Action-Adventure
Wertung: 78%

Die verspätete, aber stimmungsvolle Filmumsetzung überzeugt vor allem zu zweit.

Odama

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 70%

Mittelalterlicher Strategie-Feldzug mit jeder Menge Flipperaction.

Sonic Riders

Genre: Rennspiel
Wertung: 72%

Gelungene High-Speed-Hatz auf Airboards – Sonic und Co. rasen um die Wette.

NINTENDO DS

Findet Nemo – Flucht in den Ozean

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 63%

Witzige und abwechslungsreiche Minispiel-Sammlung – leider ist der Umfang begrenzt.

Snowboard Kids SBK

Genre: Rennspiel
Wertung: 70%

Solide Snowboard-Raserei, der es etwas an Rasanz und übersichtlichem Gameplay fehlt.

Tetris DS

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 90%

Geniale Reinkarnation des Kultspiels mit aufgepeppter Optik und WLAN-Modus.

Trauma Center: Under The Knife

Genre: Simulation
Wertung: 83%

Innovative Doktorspiele mit gelungener Atmosphäre, die ein Probespielen wert sind!

GAME BOY ADVANCE

Disney's Himmel und Huhn

Genre: Jump & Run
Wertung: 69%

Abwechslungsreiches Abenteuer mit dem kleinen Huhn, aber nur wenig Innovation.

Polarium Advance

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 83%

Gelungener Port der DS-Knobelei – etwas abgespeckt, aber dennoch fesselnd.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE

TETRIS DS

WAS KOMMT WANN?

MAI GAMECUBE

Chibi-Robo!	26. Mai
Franklin – A Birthday Surprise	26. Mai
Pac-Man World 3	5. Mai
X-Men: The Official Game	Mai

JUNI

Ab durch die Hecke	Juni
Super Monkey Ball Adventure	23. Juni

JULI

Monster House	Juli

2006

Avatar	Oktober
Barnyard	September
Baten Kaitos II	2006
Cars	September
Harvest Moon: Magical Melody	2. Quartal
Lego Star Wars II	12. September
SpongeBob Schwammkopf	Oktober
The Legend of Zelda: Twilight P.	Winter
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	Sept.

MAI NINTENDO DS

ATV: Quad Frenzy	Mai
Beetle King	1. Mai
Brick'em All	Mai
Cameltry	30. Mai
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	19. Mai
Golden Nugget Casino	Mai
Metroid Prime: Hunters	5. Mai
Miss Spider	26. Mai
Monster Trucks	Mai
Pac-Man World 3	5. Mai
Puyo Pop Fever	2. Mai
Pokémon Link!	5. Mai
Super Princess Peach	26. Mai
Tamagotchi Connexion C.S.	19. Mai
Tao's Adventure: Curse of ...	Mai
Texas Hold'em Poker	Mai
X-Men: The Official Game	Mai

JUNI

Ab durch die Hecke	Juni
Age of Empires: The Age of Kings	Juni
Dragon Booster	Juni
Metroid Prime: Pinball	Juni
Puzzloop	Juni

2006

Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Black & White Creatures	2006
Boktai 3	2006
Brain Training	2. Quartal
Cars	September
Children of Mana	2006
Dragon Quest Monsters	2006
Dynasty Warriors	2006
Electroplankton	2006
Final Fantasy: Crystal Chronicles	2006
Final Fantasy III	2006
Flipper Critters	2006
Garfield's A Tail of Two Kitties	2006
Garfield – The Bound ...	1. Quartal
Guilty Gear: Dust Strikers	2006
Harvest Moon DS	2. Quartal
Jump Superstars	2006
LEGO Star Wars II	September
Lost Magic	2006
Monster House	2006
Moonlight Fables	2006
New Super Mario Bros.	2006
Pro Evolution Soccer	2006
Pokémon Diamond & Pearl	2006
Pokémon Ranger	2006
Steel Horizon	2006
The Legend of Zelda: Phantom H.	2006
Tom Clancy's S.C.: Double Agent	Sept.
Ultimate Brain Games	2006
Ultimate Card Games	2006
Ultimate Pocket Games	2006
Vandal Hearts	2006

MAI GBA

Dr. Sudoku	Mai
Street Racing Syndicate	12. Mai
X-Men: The Official Game	Mai

JUNI

Ab durch die Hecke	Juni
Final Fantasy IV	2. Juni

2006

Advance Guardian Heroes	2006
Alex Rider: Stormbreaker	3. Quartal
Ant Bully	2006
Cars	September
Drill Dozer	2006
Happy Feet	2006
LEGO Star Wars II	September
Metal Slug	2006
Monster House	2006
Riviera: The Promised Land	2006
Scrabble Scramble	2006
Wario Ware Twisted!	2006

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Mario Party 7	3
2	9	FIFA Street 2	2
3	2	Mario Smash Football	5
4	8	Mario Party 5 (Pl. Choice)	9
5	3	Pokémon: Der dunkle Sturm	4
6	6	Super Mario Sunshine (Pl. Choice)	15
7	5	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	39
8	WE	Dragonball Budokai 2 (Pl. Choice)	3
9	4	Need for Speed: Most Wanted	5
10	7	Need for Speed Underground 2 (Pl. Ch.)	10

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	2	Nintendogs Labrador & Friends	6
2	1	Mario Kart DS	4
3	3	Mario & Luigi: Partners in Time	2
4	NEU	Kim Possible	1
5	4	Nintendogs Dachshund & Friends	6

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Pokémon Smaragd	6
2	NEU	Die wilden Fußballkerle	1
3	2	Yu-Gi-Oh! – Heilige Karten	2

FIFA Street hat sich mit einem Steilpass den zweiten Platz erkämpft und *Smash Football* auf die Ersatzbank verwiesen. Auch auf dem GBA ist Fußball ein Thema. Dort erobern sich die wilden Kerle den zweiten Rang, während die kleinen Welpen auf dem DS vorne liegen.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	SYSTEM	MONAT
1	3	Resident Evil 4	GC	8
2	1	Zelda: The Wind Waker	GC	36
3	2	Mario Kart DS	DS	4
4	4	Mario & Luigi: Partners in Time	DS	2
5	9	Metroid Prime 2: Echoes	GC	16
6	5	Super Mario 64 DS	DS	8
7	NEU	Animal Crossing: Wild World	DS	1
8	7	Mario Smash Football	GC	4
9	10	Mario Party 7	GC	2
10	8	Nintendogs	DS	6

Der Gruselschocker *Resident Evil 4* erobert die Spitze der Charts und *Animal Crossing* steigt auf Platz 7 neu ein. *Nintendogs* fällt überraschend ans Ende der Tabelle zurück.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Gun
Actionreiche Westernschießerei mit spannungsgeladener Atmosphäre!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament …	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster …	THQ	05/03	40%
Die Unglaublichen	THQ	01/05	68%
Die Unglaublichen: Der Angriff …	THQ	01/06	72%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle …	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
GUN	Activision	01/06	87%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Liebes…	EA	12/05	86%
King Arthur	Konami	01/05	76%
MegaMan Network Trans…	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien …	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the …	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum …	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	01/06	87%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spartan: Total Warrior	Sega	11/05	81%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
SpongeBob und …: Durch …	THQ	04/06	70%
Star Fox Assault	Nintendo	05/05	77%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
The Incredible Hulk: U.D.	Vivendi	11/05	83%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: New York City	Activision	01/06	70%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	80%
Universal Studios: Theme …	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Killer 7
Dazu gibt es nur eines zu sagen: ein kleines Kunstwerk!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman Begins	EA	08/05	76%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Bratz Rock Angelz	THQ	02/06	76%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Die Chroniken von Narnia	Buena Vista	05/06	78%
Disney's Winnie Puuh	Ubisoft	05/05	67%
Dragon's Lair 3D: Special …	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness: S.R.	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Feuerkelch	EA	01/06	82%
Harry Potter u. d. Gefangene …	EA	08/04	74%
Harry Potter u. d. Kammer …	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein …	EA	02/04	70%
Hello Kitty: Roller Rescue	Empire	03/06	64%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Killer 7	Capcom	08/05	86%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin …	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands …	Ubisoft	04/04	91%
PoP: The Two Thrones	Ubisoft	01/06	90%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow …	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der …	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte …	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of …	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Superman: Shadow of …	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	05/05	65%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 3	Ubisoft	05/05	91%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's …	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NFL Street 2
Cooles Hinterhof-Football mit riesigem Spieler-Repertoire

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 06	EA	10/05	89%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
Mario Superstar Baseball	Nintendo	12/05	80%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Live 2006	EA	11/05	87%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 06	EA	10/05	88%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Dragon Ball Z: Budokai 2	Atari	06/05	75%
Godzilla: Destroy all …	Atari	12/02	71%
Marvel Nemesis: Rise of …	EA	11/05	60%
Mortal Kombat: Deadly …	Konami	03/03	82%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	66%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	03/06	62%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	01/06	86%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Geist	Nintendo	11/05	79%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im …	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: European Assault	EA	07/05	84%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next …	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II …	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
TimeSplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	05/05	80%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA 06	EA	10/05	89%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
FIFA Street 2	EA	04/06	72%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
Mario Smash Football	Nintendo	12/05	85%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animaniacs	Flashpoint	07/05	65%
Billy Hatcher and the …	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn …	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Disney's Himmel und Huhn	Buena Vista	03/06	74%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
LEGO Star Wars: Das Videospiel	Eidos	12/05	82%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Madagascar	Activision	08/05	77%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Robots	Vivendi	05/05	71%
Scooby-Doo! Fluch der …	THQ	06/04	67%
Shadow the Hedgehog	Sega	01/06	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Gems Collection	Sega	12/05	65%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	03/06	81%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in …	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

Dancing Stage Mario Mix
Genau das richtige Training für die Schwimmbadfigur

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Dancing Stage Mario Mix	Nintendo	11/05	85%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Donkey Konga 2	Nintendo	06/05	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
Mario Party 7	Nintendo	02/06	84%
MC GROOVZ danceCRAZE	MadCatz	09/05	40%
Namco Museum	EA	03/06	64%
Odama	Nintendo	04/06	70%
SpongeBob Schw.: Film ab!	THQ	02/06	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware, Inc. – Mega …	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate…	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX On Tour	EA	11/05	90%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's American Waste…	Activision	12/05	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen.

Star Fox Adventures
Auch nach fast vier Jahren ist die Grafik immer noch beeindruckend.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Das dritte Zeitalter	EA	12/04	83%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter und der …	EA	08/04	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder …	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for …	THQ	04/04	70%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Der unumstrittene Geschwindigkeitskönig auf dem GameCube

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro …	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Crash Tag Team Racing	Vivendi	12/05	81%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath …	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed: Most Wanted	EA	01/06	80%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Sonic Riders	Sega	04/06	72%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
Street Racing Syndicate	Nintendo	05/05	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE: Day of Reckoning 2	THQ	10/05	88%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Battalion Wars	Nintendo	01/06	78%
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Fire Emblem: Path of Radiance	Nintendo	12/05	90%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Baten Kaitos	Nintendo	05/05	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte …	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Pokémon XD: Der dunkle Sturm	Nintendo	12/05	89%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
X-Men Legends II: Rise of …	Activision	12/05	84%
Yu-Gi-Oh! Königreich …	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims 2	EA	12/05	83%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Fight Night Round 2	EA	05/05	85%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

GAME BOY

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GB:

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart …	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene …	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of …	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Mario Power Tennis	Nintendo	12/05	89%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	%
ACTION			
Die Unglaublichen 2	THQ	02/06	71%
Nanostray	THQ	11/05	81%
Retro Atari Collection	Atari	05/05	70%
Space Invaders Revolution	Atari	09/05	62%
Star Wars Episode III	Ubisoft	06/05	70%
Ultimate Spider-Man	Activision	12/05	82%
Viewtiful Joe	Capcom	03/06	85%
Worms	THQ	04/06	84%
ACTION-ADVENTURE			
Another Code	Nintendo	07/05	85%
Castlevania: Dawn of …	Konami	10/05	87%
Die Chroniken von Narnia …	Buena Vista	01/06	75%
Harry Potter und der …	EA	01/06	78%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	02/06	38%
Phoenix Wright: Ace …	Nintendo	04/06	85%
Resident Evil: Deadly S.	Capcom	04/06	85%
Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	08/05	74%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/06	70%
SpongeBob Schwammkopf 2	THQ	05/06	55%
BEAT 'EM UP			
Dragon Ball Z. S. Warriors	Atari	02/06	74%
Shrek SuperSlam	Activision	01/06	62%
EGO-SHOOTER			
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	08/05	74%
GESCHICKLICHKEIT			
Bomberman DS	Ubisoft	08/05	90%
Bubble Bobble Revolution	Atari	02/06	78%
Findet Nemo – Flucht …	THQ	05/06	63%
Franklins große Abenteuer	Flashpoint	03/06	61%
Meteos	Nintendo	10/05	90%
Mr. Driller	Namco	02/05	60%
Pac'n Roll	Nintendo	12/05	75%
Pac Pix	Nintendo	07/05	80%
Ping Pals	THQ	02/05	27%
Pokémon Dash	Nintendo	02/05	65%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Sega Casino	Sega	03/06	51%
Snood 2: On Vacation Zoo	Digital Publishing	04/06	44%
Super Monkey Ball	Sega	03/06	80%
Tetris DS	Nintendo	05/06	88%
Titeuf Mission Nadia	Atari	04/06	63%
The Rub Rabbits	Sega	03/06	82%
Yoshi's Touch & Go	Nintendo	06/05	77%
Wario Ware Touched	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
JUMP & RUN			
Animaniacs : Lights …	Flashpoint	11/05	59%
Frogger – Helmet Chaos	Konami	04/06	65%
Kim Possible: Kimmunicator	Buena Vista	05/06	60%
Kirby: Power Paintbrush	Nintendo	12/05	90%
Madagascar	Activision	09/05	68%
Robots Vivendi	Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Sonic Rush	Sega	12/05	87%
Spryo: Shadow Legacy	Vivendi Universal	12/05	70%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
Tak: Die große Juju-Jagd	THQ	03/06	72%
Teenage Mutant Ninja T. 3	Konami	12/05	69%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Big Mutha Truckers Zoo	Digital Publishing	04/06	40%
Burnout Legends	EA	01/06	75%
Ford Racing 3 Zoo	Digital Publishing	04/06	33%
Mario Karts DS	Nintendo	12/05	94%
Need for Speed: M. W.	EA	01/06	69%
NfS Underground 2	EA	07/05	74%
Ridge Racer DS	Nintendo	07/05	80%
Snowboard Kids	SBK	05/06	70%
ROLLENSPIEL			
Mario & Luigi: Partners …	Nintendo	02/06	88%
SIMULATION			
Animal Crossing	Nintendo	04/06	88%
Die Sims 2	EA	01/06	80%
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
Lost in Blue	Konami	12/05	79%
Nintendogs	Nintendo	10/05	85%
Trauma Center: Under …	Nintendo	05/06	83%
SPORT			
FIFA 06	EA	12/05	77%
FIFA Street 2	EA	05/06	35%
Madden NFL 06	EA	10/05	73%
Nintendo Touch Golf …	Nintendo	12/05	80%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%
STRATEGIE			
Advance Wars: Dual Strike	Nintendo	10/05	90%
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	02/06	68%
Yu-Go-Oh! Nightmare …	Konami	12/05	79%
Zoo Tycoon	THQ	11/05	78%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Am. Sk8land	Activision	01/06	86%

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
35, REDAKTIONSDIREKTOR
SPIELT DERZEIT:
FIFA FUSSBALL WM 2006 (DS)

… stimmt sich mit *FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2006* auf das kommende sportliche Großereignis ein und spielt schon mal seine Wunschbegegnungen.

FABIAN SLUGA
26, LEITENDER REDAKTEUR
SPIELT DERZEIT:
TETRIS DS (DS)

… wurde von der letzten Grippewelle nicht verschont und freut sich jetzt auf den Sommer. Eine weitere Krankheit hat ihn zudem fest im Griff: das *Tetris*-Fieber!

UDO CRNJAK
28, REDAKTEUR
SPIELT DERZEIT:
METROID PRIME HUNTERS (DS)

… gönnt René das kurze Erfolgserlebnis – die Betonung liegt auf „ab und zu"! Im Netz sieht die Sache schon ganz anders aus. Da ist „Kalauer" der, der zuletzt lacht.

HEINRICH LENHARDT
40, USA-KORRESPONDENT
SPIELT DERZEIT:
FINAL FANTASY IV (GBA)

… bekämpft zerebrale Verkalkungs-Ansätze mit der Jagd nach jugendlichen Alterswertungen beim Nintendo-DS-Gehirntrainingsspiel. Wissen ist Macht …

SASCHA DOWIDAT
29, FREIER MITARBEITER
SPIELT DERZEIT:
SUPER PRINCESS PEACH (DS)

… genießt die ersten Sonnenstrahlen: Beim Spaziergang an der Nordsee oder abends auf dem Nürnberger Volksfest – das Leben ist doch schön!

YVES NAWROTH
21, REDAKTIONSASSISTENT
SPIELT DERZEIT:
TETRIS DS (DS)

… ärgert sich ziemlich über den verpassten Aufstieg der SpVGG Fürth und „freut" sich auf das zehnte Jahr zweite Liga mit seinem Lieblingsverein. Juhu … ähem…

LARS KROMAT
32, LAYOUT
SPIELT DERZEIT:
METROID PRIME HUNTERS (DS)

… ist ein Opfer der redaktionsinternen Grippe-Welle und überlegt sich, mit welchen Medikamenten er seinen Halsschmerzen zu Leibe rücken kann.

RENÉ WEINBERG
24, LAYOUT
SPIELT DERZEIT:
CHILDREN OF MANA JP. (DS)

… zeigt ab und zu dem kleinen Chrunchynut aka „Lauf in die Raketen"-Udo, wo der Hunter hängt. Wenn Stylus und DS mal zur Ruhe kommen … zieht er um!

WOJTEK PRUCHNICKI
25, LAYOUT
SPIELT DERZEIT:
FIRE PRO WRESTLING (GBA)

… ist wieder da und mehr als erfreut darüber! Seinen Enthusiasmus lässt er sich auch nicht durch die anstehende Abschlussprüfung nehmen.

Sebastian Stange, 24

Du bist neben Marius nun schon der zweite Praktikant in der Spiele-Redaktion von Computec. Wie hast du dich dafür qualifiziert?
Oh, das war überraschend einfach. Ich habe mich nach möglichen Praktika erkundigt, einen feschen Lebenslauf erfunden, mir online einen Probeartikel kopiert und mich damit beworben. Das ist im Gespräch mit Fabian und Udo natürlich aufgeflogen und da hab ich mich spontan für ein paar Monate als Sündenbock angeboten. Damit waren dann alle einverstanden.

Als Sündenbock? So was geht auch? Wie muss man sich das denn vorstellen?
Nun, wenn irgendwo etwas schief geht, bin ich schuld. Einfach so. Auch wenn jemand anders Schuld ist. Das schont die Nerven der Redakteure und gibt mir viel zu tun. Ihr glaubt nicht, wie viel ich zu tun habe.

Was genau tust du denn da?
Ich lasse mich anschreien und ausschimpfen. Wenn ich gut drauf bin, komme ich noch mit demütigen Entschuldigungen. Ich verbringe viel Zeit auf den Knien.

Das ist doch totaler Blödsinn! Das stimmt doch alles gar nicht!
Ja ... stimmt. Sorry! Meine Schuld!

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

VERBESSERT Freistöße funktionieren noch intuitiver als zuvor und eröffnen gute Torchancen.

FIFA Fußball

Electronic Arts' neuester Streich **tritt zur Konsolenfußball-WM** an!

Seit einiger Zeit gibt es für Fußballfans weltweit kaum ein wichtigeres Thema als die kommende Weltmeisterschaft und besonders hierzulande steigt die Spannung – vor allem in den letzten Wochen vor der WM – ins Unermessliche. Selten war die Vorfreude auf ein solches Event so groß und selbst Menschen, die mit dem attraktiven Rasensport sonst wenig am Hut haben, lassen sich vom WM-Fieber anstecken. Verständlich, dass der Inhaber der kompletten FIFA- und FIFPro-Rechte auch ein ordentliches Stück vom Marketingkuchen mitnehmen will und so kommt das offizielle Spiel zu diesem Großereignis wie gewohnt von Electronic Arts.

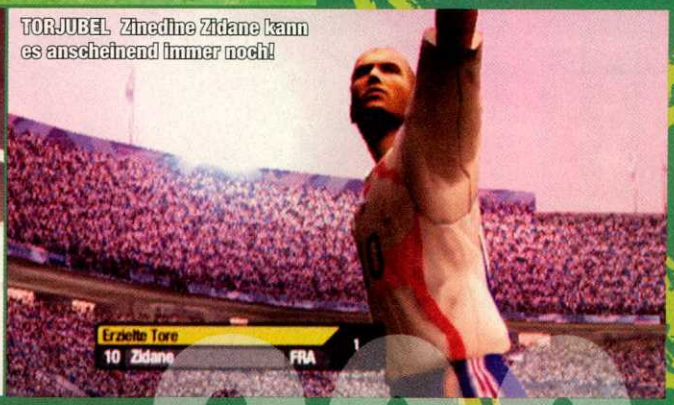
WELTMEISTERLICHE AUSSTATTUNG?

Wie der Titel schon vermuten lässt, dreht es sich im neuesten *FIFA* ausschließlich um die WM. Ihr wählt eine der 127 gelisteten Nationalmannschaften und steigt entweder direkt in die Endrunde ein oder quält euch erst einmal durch die Qualifikation. Die originalgetreuen Gruppenkonstellationen könnt ihr manuell verändern oder vom Zufallsgenerator neu zusammenstellen lassen. Außer dem WM-Modus gibt es die so genannten globalen Herausforderungen, die es euch ermöglichen, in 40 wichtige Spiele der Fußballgeschichte einzugreifen und das Blatt für eine der beiden Mannschaften zu wenden. Sammelt ihr genügend Medaillen, könnt

DER PASST! Die Wiederholungen zeigen eure Treffer aus stylischen Perspektiven!

CHANCENLOS Dieser platzierte Elfmeter ist einfach unhaltbar!

EIN TRAUM WIRD WAHR Sehen wir dieses Bild auch am 9. Juli nach dem Spiel in Berlin?



TORJUBEL Zinedine Zidane kann es anscheinend immer noch!

2006 Weltmeisterschaft

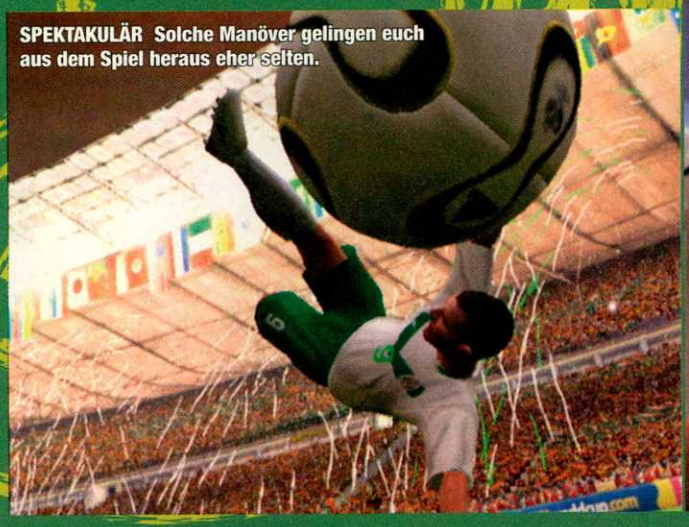
ihr sogar legendäre Finalspiele drehen und somit Geschichte schreiben. Daneben gibt es viele verschiedene Vorgaben, die es zu erfüllen gilt und für deren erfolgreiche Bewältigung Punkte gutgeschrieben werden, mit denen ihr im Fanshop klassische Trikots, Helden der Fußballhistorie, Bälle und andere Extras freischalten könnt. Es lohnt sich also, gegen alle Mannschaften anzutreten, möglichst viele Tore zu schießen und natürlich zu gewinnen, denn nur so werdet ihr in den Genuss wirklich aller Boni kommen. Wie in *FIFA 06* ist auch die FIFA-Lounge mit dabei. Hier geht es für die Teilnehmer um die Eroberung der vom Gegner gespielten Teams, sodass am Ende buchstäblich die Weltherrschaft winkt.

WAT ZÄHLT IS' AUF'M PLATZ ...

... und derer gibt es viele! Neben den virtuellen Nachbildungen der lizenzierten WM-Stadien hat EA zahlreiche internationale Stadien integriert, die für einen angemessenen Rahmen

ZEITSPRUNG Es gibt definitiv nur einen Rudi Völler – ihr können aber auch noch andere Fußballlegenden frei schalten.

GÄNSEHAUT Die Präsentation sorgt für WM-Feeling!


SPEKTAKULÄR Solche Manöver gelingen euch aus dem Spiel heraus eher selten.

für die Quali-Matches sorgen. Von der spielerischen Aufmachung hat sich im Vergleich zu *FIFA 06* nichts Entscheidendes geändert. Neben der traditionellen *FIFA*-Steuerung gibt es auch hier eine neue, alternative Tastenbelegung, die sich deutlich am Genrekönig anderer Systeme, *Pro Evolution Soccer*, orientiert. Das Geschehen auf dem Rasen wurde im Vergleich zu *FIFA 06* leicht überarbeitet und läuft noch etwas flüssiger ab. So wirken die Spielzüge um einiges weniger geskriptet als bei *FIFA 2005* und die KI-gesteuerten Kameraden verhalten sich wesentlich intelligenter. Endlich ist es möglich, gezielt Pässe in den Lauf zu schlagen oder die gegnerische Hintermannschaft auf verschiedenste Art und Weise geschickt auszuhebeln. Allein beim Stellungsspiel im gegnerischen Strafraum wirken die *FIFA*-Profis oft zu ungeschickt und bieten sich bei Pässen in den Rücken der Abwehr in den seltensten Fällen als Anspielstationen an. Während des Spiels könnt ihr zwischen je vier Offensiv- und Defensivtaktiken auswählen, die eure Mannschaft auch brav befolgt. Dies ermöglicht die Abstimmung auf bestimmte Spielsituationen und ihr entscheidet, ob ihr auf eigenem Platz kontert, über die Flügel angreift oder den Gegner frühzeitig durch intensives Pressing unter Druck setzt. Während des Spiels werden des Öfteren Zwischenstände aus gleichzeitig stattfindenden Spielen eingeblendet und halten euch so-

PAUSENTEE Die Stadien und die Lichteffekte sehen fantastisch aus!

ANSICHTSSACHE Die Kameraperspektive lässt sich jederzeit im Pausemenü verändern.

INFO KONVERTIERUNGSCHECK

GAMECUBE	
Umfang:	127 Nationalmannschaften
Ladezeit:	ca. 11 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★
GESAMT	★★

PLAYSTATION 2	
Umfang:	127 Nationalmannschaften
Ladezeit:	ca. 12 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★
GESAMT	★★½

XBOX	
Umfang:	127 Nationalmannschaften
Ladezeit:	ca. 12 Sekunden
Sound:	Dolby Digital
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

FAZIT

Auf der Xbox hat *FIFA* eine Stollenspitze Vorsprung, doch auch die PS2- und GameCube-Versionen spielen in der Championsleague des Konsolenfußballs vorne mit und sind rundum gelungen.

mit auf dem Laufenden, ob ihr schon sicher durch seid, eine Schippe drauflegen müsst oder euch nur noch ein Fußballwunder retten kann. Die Ballphysik ist gut gelungen und bewegt sich durchaus im realistischen Rahmen.

TECHNISCH VERSIERT

Es gibt eine Konstante, die *FIFA* seit Jahren auszeichnet und auch hier hat sich nichts geändert. Das Spiel sieht einfach fantastisch aus. Neben der tollen Darstellung der Stadien fallen vor allem die detailgetreu modellierten und wunderschön animierten Spielermodelle und -gesichter auf, die immer noch genreweit die Referenz darstellen. Besonders gut sind die Wiederholungen gelungen, die jedes Tor mit sehr schönen Einstellungen und Unschärfeeffekten in Szene setzen. Auch der ansonsten umstrittene Kommentar weiß durch zahlreiche Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Teams und passende Reaktionen auf den Spielverlauf positiv zu überraschen und wird euch daher längst nicht so schnell nerven wie früher. *FIFA*-typisch zeichnet sich das Spiel durch eine bombastische Präsentation aus und kreiert somit eine erstaunlich dichte WM-Atmosphäre, die einen – auch Dank der Soundkulisse inklusive der originalen Fangesänge – in den Bann zieht. Da verzeiht man die ganz selten auftretenden Ruckler gern.

MARIUS WALLAT

DETAIL-CHECK FIFA FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2006

Der GC-Weltmeister?

Rechtfertigt die umfangreiche WM-Lizenz den Kauf des Vollpreistitels *FIFA Fußball-Weltmeisterschaft* 2006, wenn man den Vorgänger bereits besitzt?

FIFA FUSSBALL WM 2006

UMFANG ★★½☆☆

Modi: Außer der Weltmeisterschaft plus Qualifikation existieren keine Turnier-Modi. Immerhin spendiert EA 40 globale Herausforderungen, unter anderem legendäre WM-Finalspiele. Die FIFA-Lounge ist wie bei FIFA 06 ebenfalls am Start.
Teams: 127 Nationalmannschaften mit großen Kadern und allen Originalnamen.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Im Grunde identisch zu FIFA 06. Die Mitspieler verhalten sich noch einen Tick intelligenter und der Ablauf ist noch ein bisschen flüssiger geworden. Gut funktioniert die „First Touch"-Kontrolle mit dem C-Stick.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Spieler und Stadien sehen noch etwas schöner aus als in FIFA 06,sind super animiert und detailgetreu nachmodelliert.
Sound: Spezielle Fangesänge vermitteln pure WM-Atmosphäre. Das Kommentatorenduo ist längst nicht mehr so nervig wie früher.
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Ja

MOTIVATIONSKURVE

1 Wer FIFA 06 kennt, hat keine Probleme mit der Steuerung.

2 Die WM wird spannend präsentiert und macht richtig Spaß.

3 Sind die Herausforderungen absolviert, stellt sich Ernüchterung ein.

4 Jetzt hilft nur noch der Griff zum Telefon – ladet Freunde zum Zocken ein!

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

FIFA 06

UMFANG ★★★★★

Modi: Nicht nur das Einzelspiel und die Turnier-Modi sorgen für Langzeitmotivation.
Der integrierte Managermodus macht das FIFA-Paket noch dicker und lässt keine Wünsche offen. Die FIFA-Lounge ist neu dabei.
Teams: Mehr als 10.000 originale Spieler in 21 echten Ligen tummeln sich in entsprechend vielen Teams.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Der Titel spielt sich deutlich realistischer als sein Vorgänger. Nicht nur die Steuerung und die Ballphysik wurden verbessert – auch an der KI wurde geschraubt. So entstehen mehr Optionen und Abwechslung im Angriff.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: FIFA 06 sieht toll aus und überzeugt durch realistische Animationen und gelungene Spielergesichter. Ab und zu treten Ruckler auf.
Sound: Die originalen Fangesänge sorgen für Stimmung, allein die Kommentatoren sind Geschmackssache.
16:9-Modus: Ja
60-Hz-Modus: Ja

MOTIVATIONSKURVE

1 Die umgebaute Steuerung erfordert eine kurze Lernphase.

2 Man spielt und siegt sich durch die verschiedenen Spielmodi.

3 Vor allem der Managermodus bietet viel Abwechslung.

4 Habt ihr alle Modi durch, könnt ihr euch mit euren Freunden messen.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: FIFA ist klar die Fußballreferenz auf Nintendos GameCube. Spielerisch wurde FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006 nochmals leicht verbessert und bietet hier mehr als sein Vorgänger. Allein der geringe Umfang drückt die Gesamtwertung merklich.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
hätte gerne von allem mehr!

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft sorgt von der ersten bis zur letzten Minute für tolle WM-Stimmung und ist auch spielerisch das beste *FIFA*, das es je gab. Man muss aber dennoch kritisch anmerken, dass die Nutzung der Lizenz und die Konzentration auf nur dieses eine Turnier den Umfang stark schmälern.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Christoph Kraus
sucht noch WM-Tickets.

Der Titel überzeugt wie *FIFA 06* in puncto Präsentation und Technik und bringt die volle WM-Dröhnung ins Wohnzimmer. Lediglich die Tatsache, dass im Gegensatz zum Vorgänger nur die WM als Turnier spielbar ist, stößt beim aktuellen EA-Update bitter auf.

TEST

FIFA FUSSBALL-...

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Kanada
Speichern:	85 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **27. April**	Preis **Preis: Ca. € 60,-**

- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Klasse Präsentation
- ⊕ Tolle WM-Atmosphäre
- ⊖ Geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Leicht verfeinert, stellt die Steuerung das Fußball-Nonplusultra auf dem GameCube dar.

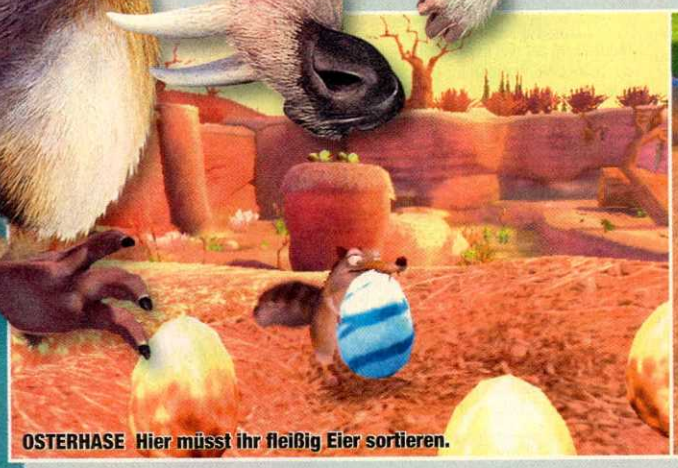
STEUERUNG **87%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
87%	88%	**85%**	84%

Tolles FIFA, dessen **konsequente Nutzung der WM-Lizenz** auf Kosten des Umfangs geht.

Ice Age 2 Jetzt taut's



OSTERHASE Hier müsst ihr fleißig Eier sortieren.

MINISPIELE Diego versucht die Opossum-Brüder zu fangen.

Die große Eisschmelze hat **einen überraschenden Helden!**

Klimakatastrophen sind immer ein großes Thema. Da hat sich das prähistorische Trio – Faultier Sid, Säbelzahntiger Diego und das mürrische Mammut Manni – gerade an frostige Minusgrade gewöhnt, schon schlägt das Wetter um und die große Eisschmelze beginnt. Passt irgendwie zum Frühlingsanfang und den langsam steigenden Temperaturen in Deutschland – nur für das ungleiche Trio haben die Plusgrade fatale Folgen, denn der heimische Gletscher wird instabil und droht auseinander zu brechen. Da gibt es nur eines: die Flucht nach vorne. Das gilt natürlich für alle, auch für das verfressende Säbelzahneichhörnchen Scrat, den heimlichen Star der beiden *Ice Age*-Filme.

EIN KÖNIGREICH FÜR EINE NUSS!

Das kleine Viech spielt auch auf dem GameCube die absolute Hauptrolle, denn Sid, Diego, Manni und die sympathische, an einem Identitätsproblem leidende Mammutdame Ellie mitsamt ihren beiden Opossum-Brüdern(!) treten nur am Rande in Erscheinung! Gierig wie Scrat ist, zählt natürlich nur eines: Nüsse, Eicheln und noch mal Nüsse – dafür wächst das kleine Fellbündel sogar über sich hinaus und entwickelt ungeahnte Kräfte. Urzeit-Warzenschweine, Wölfe und Eisbären müssen unter wilden Faustattacken leiden, Spinnen erledigt Scrat mit Stampfattacken und wilde Affen werden erst mit Kieselsteinen von den Bäumen geholt und dann mit einem gezielten Tritt außer Gefecht gesetzt. Fast die gesamte tierische Evolution bekommt ihr Fett weg – aber man macht einem Säbelzahneichhörnchen sein Futter auch nicht streitig!

BEREIT Ist die Leiste um Scrats Gesicht gefüllt, könnt ihr Spezialangriffe ausführen.

HILFSBEREIT Hü-hott, Aussterben kannst du später spielen.

KUNG FU Scrat setzt sich kräftig zur Wehr!

VERSCHLUNGEN Im Inneren eines Monsters schießt Scrat mit Kieselsteinen.

Um an die begehrten Knabbereien zu gelangen, springt ihr kreuz und quer durch den Wasserpark, hangelt an Seilen durch den Wald, springt im reißenden Strom über Eisschollen oder rutscht vereiste Höhlen hinunter. Durch eine kleine Felsspalte zwängt sich Scrat in den nächsten Abschnitt, allerdings benötigt ihr dafür eine bestimmte Anzahl – wie könnte es anders sein – goldener Nüsse. Diese liegen teilweise umher, andere werden von Riesenspinnen, Faultieren oder dem flotten Toni, Betreiber einer Pinguin-Bowlingbahn, wohlbehütet und werden erst nach kleinen Geschicklichkeitstest herausgerückt. So benötigt ihr beispielsweise auf der Bowlingbahn 10 Würfe über 100 Punkte – oder ihr sammelt entflohene Geierbabys ein bzw. lasst euch vom dickbäuchigen Bär Fructose an die Wand pupsen, um in verlassene Vogelnester zu fallen, in denen die begehrten Nüsse liegen. Ihr seht schon: Auch der Humor kommt nicht zu kurz. Vor allem in den kleinen Zwischensequenzen, wenn Scrat mal wieder vor lauter Fressgier die Gefahr nicht sieht und plötzlich ein völlig verdutztes Gesicht macht. Aber was ist denn mit Manni, Diego und Sid? Das Trio und Scrat begegnen sich auf der Flucht vor dem Wasser immer wieder. In Minispielen verpasst Diego den kleinen Opossums eines mit der Tatze oder Sid schlittert Eisbahnen hinunter, um die Damenwelt zu beeindrucken.

GELUNGENE VERSOFTUNG?

Ice Age 2 – Jetzt taut's wird vor allem von dem quirligen und tollpatschigen Hauptdarsteller getragen – die Technik ist mit der netten 3D-Optik zwar durchaus hübsch, hätte aber wesentlich mehr Leben vertragen können. Eure Ohren solltet ihr stellenweise allerdings besser zuhalten. Erstens ist es nicht zu verzeihen, dass auf die Originalsynchronsprecher des Films (u. a. Otto) verzichtet wurde und zweitens sind die Soundeffekte mitunter völlig unpassend, während die musikalische Untermalung hingegen gefällt. Vor allem jüngere Freunde des Kinofilms werden dahinschmelzen, für erwachsene Spieler bietet das Spiel nicht genug Herausforderung.

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK ICE AGE 2 – JETZT TAUT'S

Eichhörnchen gegen Superhelden!

Wo geht es spannender zu? Der Detailcheck verrät es!

ICE AGE 2 – JETZT TAUT'S

UMFANG ★★★★

Story: Konsequent: Jetzt wird's warm und die Tiere fürchten die bevorstehende Eisschmelze → wie im zweiten Film!
Spielzeit: Ca. 6-8 Stunden

GAMEPLAY ★★★★

Steuerung: Trotz zahlreicher Fähigkeiten des Helden sehr leicht zugänglich.
Spielelemente: Scrat bringt jeder Menge Abwechslung ins Spiel – laufen, springen, schwimmen, rutschen. Unterschiedliche Aufgaben sorgen für Abwechslung.
Atmosphäre: Scrats Animationen bringen euch zum Lachen und der Stil wurde gut eingefangen. Keine Originalstimmen!
Präsentation: Die zahlreichen Zwischensequenzen sind gelungen.

GESAMTWERTUNG ★★★½

DIE UNGLAUBLICHEN – ANGRIFF D. TUNNELGR.

UMFANG ★★★½

Story: Etwas fade: Der Tunnelgräber bohrt sich durch den Untergrund, um die Welt zu vernichten – keine Filmvorlage!
Spielzeit: Ca. 4-6 Stunden

GAMEPLAY ★★★½

Steuerung: Der Wechsel zwischen Frozone und Mr. Incredible gelingt super.
Spielelemente: Gradlinige Beat-'em-Up-Kost. Ihr könnt jederzeit zwischen den Helden wechseln und das Teamwork der beiden Helden wird großgeschrieben.
Atmosphäre: Der Stil des ersten Abenteuers wurde beibehalten. Sogar die Originalstimmen wurden übernommen.
Präsentation: Nur Standbilder, animierte Zwischensequenzen gibt es leider nicht.

GESAMTWERTUNG ★★★½

Fazit: Ein knappes Rennen zwischen den beiden Filmversoftungen – letztendlich hat uns aber der Abwechslungsreichtum in Ice Age 2 und der coole Held mit seinen urkomischen Gesichtsausdrücken mehr überzeugt als die Superhelden!

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
will ein Säbelzahneichhörnchen.

Ich find's cool, dass Scrat endlich die Hauptrolle spielt, denn verdient hat es der kleine Nager schon lange. Dahingeschmolzen bin ich bei *Ice Age 2* aber trotzdem nicht. Dafür stören zu viele Kleinigkeiten das Gesamtbild. Die Kamera ist teilweise nervtötend, das Fehlen der Originalsprecher kostet Atmosphäre und die Aufgaben sind zu leicht. Dafür sorgen Scrats Fähigkeiten für jede Menge Abwechslung und die Zwischensequenzen für viele Lacher!

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak
fordert: Scrat for President!

Viel habe ich von der *Ice Age 2*-Versoftung nicht erwartet. Erst recht nicht, dass Scrat – der geheime Superstar der beiden *Ice Age*-Filme – die Hauptrolle bekommt. Somit sind zahlreiche Lachattacken schon mal sicher. Da der Titel ganz offensichtlich nicht für erfahrene Spieler konzipiert wurde, sehe ich in dem niedrigen Schwierigkeitsgrad weniger einen Kritikpunkt. Alles in allem ist *Ice Age 2* eine gute, aber auch belanglose Filmumsetzung.

TEST

ICE AGE 2 – JETZT TAUT'S

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Vivendi Universal Games
Entwickler:	Eurocom Entertainment
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.iceage2game.com**

Spieler: 1	USK-Freigabe: Ohne Beschr.
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

⊕ Jede Menge Abwechslung
⊕ Witzige Zwischensequenzen
⊖ Keine Originalsprecher
⊖ Leichte Kameraprobleme

CONTROLLER CHECK STANDARD

Das Tierchen mit den mächtigen Hauern lässt sich trotz zahlreicher Fähigkeiten perfekt steuern.

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	58%	–%	73%

Abwechslungsreiches und **witziges Animationsabenteuer** – insgesamt zu einfach!

NÜTZLICH Der leicht beschädigte Chibi Robo hilft tagsüber gerne der Mama in der Küche!

ACH DU DICKES EI! Diese Soldaten schießen nachts mit Plastikkugeln und verteidigen den Weg in den Keller.

Chibi Robo!

Ein kleiner Roboter spendet Frieden und sorgt für Ordnung im Hause der Familie Sanderson!

Die kleine Jenny hat Geburtstag und zum deutlichen Missfallen der Mutter hat ihr der Papa einen Chibi Robo mitgebracht. Diese etwa 5 cm kleinen Roboter sind dafür da, unbemerkt im Haushalt zu helfen, sauber zu machen und damit für ein ausgewogenes Maß an Zufriedenheit in der Familie zu sorgen. Ganz uneigennützig sind die winzigen Helfer allerdings nicht: Jeder Chibi Robo hat es sich zum Ziel gesetzt, die Spitze der Chibi-Charts zu erreichen, um zum Super Chibi Robo aufzusteigen. Dabei wird der metallische, stumme Held von seinem fliegenden und umso gesprächigeren Freund Telly Vision unterstützt, der den Spieler mit nützlichen Tipps zum weiteren Fortkommen förmlich überschüttet.

EXPEDITION INS MENSCHENREICH

Um das Ziel zu erreichen, müssen erst einmal so viele Happy-Punkte wie möglich gesammelt werden. Diese bekommt ihr für gute und sinnvolle Taten im Haushalt der Sandersons. Also macht ihr euch auf, die Möbel von Müll zu befreien, den Boden zu putzen – natürlich stilecht mit Papas Zahnbürste – und zahlreiche andere Aufgaben zu erledigen. Nach und nach sammelt ihr Gegenstände auf, die ihr anschließend benutzen könnt, um euch den Weg auf Schränke, Stehlampen oder die Kücheneinrichtung zu erleichtern. Sollte nichts Passendes aufzutreiben sein, kann der Roboter mit der aufgesammelten Währung Chibs im Online-Shop des Chibi-PCs entsprechende Utensilien kaufen. Neben dem Chibi-Blaster, der Schallwellen ausstößt, stehen beispielsweise auch Rennwagen zur schnelleren Fortbewegung zur Verfügung. Findet Chibi Robo Kostüme, kann er diese anziehen und somit seine Identität vor diversen sprechenden Spielsachen verbergen oder mit den Fischen im Teich kommunizieren. Interessant ist der Tag- und Nachtwechsel, denn zu den unterschiedlichen Tageszeiten spielen sich unterschiedliche Dinge im Haus der Sandersons ab und es ergeben sich plötzlich ganz andere Möglichkeiten für weitere Abenteuer.

MARIUS WALLAT

PROPELLERKOPF Nur mit diesem Item kommt ihr unbeschadet vom Tisch und zur nächsten Steckdose.

MEIN FAZIT **GUT**

Marius Wallat macht alle glücklich!

So ausgefallen *Chibi Robo* auch ist – es ist in einigen Punkten unausgereift. So nervt vor allem zu Beginn des Abenteuers das ständige Rennen zu einer Steckdose zum Aufladen der Batterie. Außerdem sind die Dialoge viel zu lang geraten und können nicht weggedrückt werden. Auch in optischer Hinsicht wäre auf dem GameCube einiges mehr drin gewesen. Trotz dieser Schwachpunkte ist *Chibi Robo!* ein interessantes und innovatives Spiel, das ganz ohne grafische Effektflut und Gewalt auskommt.

TEST

CHIBI ROBO!

Genre:	Nintendo
Hersteller:	Skip
Entwickler:	Adventure
Speichern:	6 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **26. Mai**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Sehr große Spielwelt
- ⊕ Herrlich pazifistisch
- ⊖ Häufiges Aufladen der Batterie
- ⊖ Kein Verkürzen der Dialoge

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

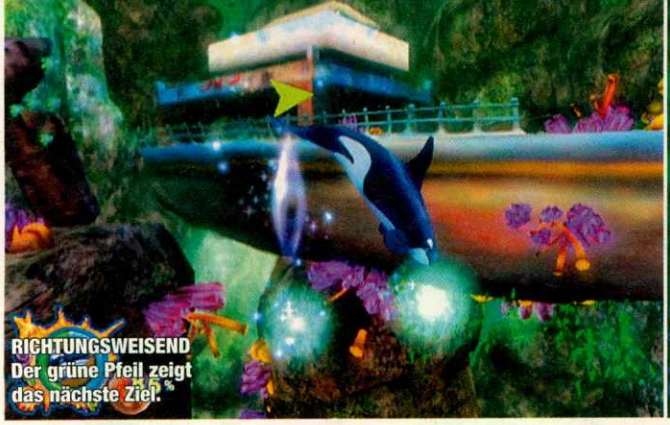
Die einfache Steuerung funktioniert sehr gut. Die lahme Kamera erschwert aber die Koordination.

STEUERUNG 76%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
61%	73%	–%	**78%**

Erfrischend friedliches Abenteuer in liebevoll gestalteter Umgebung. Leider mit kleinen Macken.


RICHTUNGSWEISEND
Der grüne Pfeil zeigt das nächste Ziel.

3D-ABSCHNITT Shamu gibt sich den vielen Tentakeln geschlagen und flüchtet.

Shamu's Deep Sea Adventure

Kaikos Verwandtschaft hat ihren **ersten Werbevertrag!**

Alles hätte so schön sein können. Killerwal Shamu hat ein herrliches Leben! Er planscht täglich im größten Aquarium der Welt, dem Seaworld Adventure Park in den USA und schwimmt nach Feierabend mit Seekuhbulle Horatio umher, als plötzlich ein gigantischer Krake die Mauern des Parks einreißt und mächtig schlechte Laune hat!

VON WEGEN FISCHE SIND FREUNDE

Mit Shamu taucht ihr ab in eine farbenfrohe 2D-Welt unterhalb der Wasseroberfläche – Korallen schillern in allen Regenbogenfarben, grüne Algen wachsen auf den emporragenden Felsen und Schwärme kleiner Nemos ziehen umher. Nur leider hat der Krake eine große Fraktion von potenziellen Stunkmachern hinter sich: Stachelige Kugelfische plustern sich auf, Zitteraale sorgen für Hochspannung, Krabben schnappen nach euch und Quallen versperren den Weg. Prima, dass Shamu in seiner Show jede Menge Tricks gelernt hat und mit seiner Schwanzflosse ordentlich Prügel verteilt. Glitzernde Kristalle, die überall im Wasser schweben, machen aus ihm ein richtiges Showtalent. Er verschießt Blubberblasen, ruft Thunfische zu Hilfe oder schießt wie ein Torpedo pfeilschnell durchs Wasser. Um dem Kraken und später auch Meeresgott Poseidon das Handwerk zu legen, sammelt ihr fleißig Schlüssel, löst kleine Rätsel und landet am Ende sogar im sagenumwobenen Atlantis. Obwohl die meisten Levels sehr weitläufig und verwinkelt sind, gibt es auch gradlinige Passagen, in denen ihr diebischen Fischschwärmen hinterherjagt oder vor dem Kraken Reißaus nehmt.

WERBUNG ODER SPIEL?

Ein interessanter Weg, den die Seaworld Adventure Parks hier gehen, jubeln Sie den Spielern doch geschickt Werbung in Form eines kinderfreundlichen Action-Adventures unter. Warum sonst gibt es ein Video und Fotos aus den Parks freizuschalten? Leider funktioniert die Taktik in Europa nur bedingt. Erstens sind die Parks in Amerika und zweitens verwässern einige kleine Patzer wie mangelnde Synchronisation, immer gleiche Missionsziele und hartnäckige Gegner den Gesamteindruck. Besonderes Lob gibt es jedoch für die wunderschön gestaltete Unterwasserwelt und die verspielten Calypso-Rhythmen!

SASCHA DOWIDAT

FUTTER Zwingend notwendig für Spezialangriffe.

MEIN FAZIT OK

Sascha Dowidat findet Flipper cooler!

Als alter Retro-Fans werden beim Spielen von *Shamu* schnell Erinnerungen an *Ecco The Dolphin* auf dem Mega Drive wach. Das Abtauchen in eine bunte Welt hat schon fast meditativen Charakter und macht durchaus Spaß, allerdings nerven kleine Designmacken. Die Steuerung ist zu komplex, dabei werden viele der Spezialattacken nicht mal notwendigerweise gebraucht. Jüngere Spieler werden mit *Shamu* aber ihren Spaß haben! Ältere Spieler sind mit den einfachen Aufgaben unterfordert.

TEST

SHAMU'S DEEP SEA ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Magic Wand
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.activision.de**

Spieler 1	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 30,-

- ⊕ Wunderschöne Unterwasseroptik
- ⊕ Süßer Protagonist
- ⊖ Leider komplett in Englisch
- ⊖ Gleichbleibende Missionsziele

CONTROLLER CHECK STANDARD

Shamu lässt sich prima durch das Nass dirigieren. Das Ausführen der Spezialattacken ist kompliziert.

STEUERUNG 72%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	79%	– %	63%

Günstiger Tauchgang in eine kunterbunte Unterwasserwelt – leider kurz und komplett in Englisch!

Metroid Prime Hunters

Spiel des Monats

Die Mehrspieler-Granate schlägt auch in Europa ein wie eine Bombe!

Es ist wohl eine Tatsache, dass Kenner und Liebhaber der *Metroid*-Serie an sich und speziell der beiden GameCube-Teile in vielerlei Hinsicht verwöhnt sind. Sei es das erstklassige und nonlineare Spieldesign, die geniale Grafik, die bemerkenswerte Verkettung aller spielerischen Elemente oder die packende, unglaublich dichte Atmosphäre. Aus der Ego-Shooter-Reihe tanzende Sprungpassagen, geniale Morphball-Passagen und effektgeladenes Geballere bekommt man beim kleinen DS-Bruder ebenfalls zu Gesicht – zwar alles eine Nummer kleiner, aber nicht minder genial.

DIE GIER NACH MACHT

Der Kern der *Hunters*-Rahmenhandlung ist die Nachricht von der „Ultimativen Macht". Diese Quelle scheinbar unendlicher Kraft weckt in den Reihen der Galaktischen Föderation gleichermaßen Interesse und Sorge. So wird Samus in den Alimbic Cluster geschickt, um den Ursprung und die Bedeutung der Nachricht aufzuklären. Gleichzeitig soll sie verhindern, dass die „Ultimative Macht" in die falschen Hände gerät. Nicht ohne Grund, denn neben Samus haben sich auch sechs weitere Kopfgeldjäger auf den Weg gemacht, dem verlockenden Geheimnis auf den Grund zu gehen – allerdings von weitaus weniger edlen Idealen getrieben.

Während Samus' Aufklärungsarbeit besucht der Spieler vier Hauptschauplätze, die mit allem aufwarten, was die Serie so berühmt und erfolgreich gemacht hat. Von den ersten Spielminuten an wird man von dem typischen *Metroid*-Feeling erfasst und beginnt – begleitet von atmosphärischen Ambientklängen und stimmungsvollen Musikstücken – wissbegierig jede Wand auf der Suche nach verborgenen Inschriften oder Artefakten zu scannen. Der Forscheraspekt wird auch wieder durch einige Rätsel unterstrichen, die sich bei der DS-Version hauptsächlich auf das Aktivieren von Schaltern beschränken. Eingestreute Morphball-Passagen, deren Anspruch und Einfallsreichtum auf typisch hohem *Metroid*-Niveau angesiedelt sind, bringen zusätzliche Ab-

KNAPP VORBEI Sylux ist unserem schwerem Beschuss nur knapp ausgewichen.

ABGEDREHT Manche Orte zeigen, dass die Entwickler sehr viel Fantasie hatten.

wechslung ins Spiel. Hin und wieder muss der Spieler in Sprungpassagen seine Stylus-Augen-Koordination unter Beweis stellen, die allerdings nicht ganz die Klasse der GameCube-Hopsereien erreichen und gelegentlich am Nervenkostüm des Spielers zehren.

Bis auf das offene Leveldesign sind die Parallelen zu *Metroid Prime* und *Metroid Prime 2: Echoes* erfreulicherweise zahlreich. Im Gegensatz zu den Wohnzimmer-Versionen sind die Schauplätze der DS-Fassung sehr linear und zwingen dem Spieler stets dieselbe Vorgehensweise auf. Allerdings geschieht das so geschickt, dass es nicht so negativ ins Gewicht fällt, wie es sich vielleicht anhören mag. Raffiniert platzierte, weitläufige Plätze und Räume gaukeln dem Spieler ein offenes Leveldesign vor. Im Laufe des Spiels gelangt man in den Besitz mehrerer Waffensysteme, welche beim ersten Besuch unüberwindbare Barrieren und Türen öffnen können. Dahinter finden sich unter anderem Austragungsorte für die packenden und aufreibenden Duelle mit den anderen Kopfgeldjägern, die einen kleinen

5x zu gewinnen

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 21 Name Anschrift" an die 82 098 (z. B.: nzone 21 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl.VF-D2-Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS
Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 21 Name Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 7. Juni 2006

Rendezvous mit Samus

Noch bevor *Metroid Prime Hunters* in Europa erscheint, haben vier N-ZONE-Leser mit der Powerfrau einen Nachmittag verbringen können.

In der letzten Ausgabe haben wir fünf Leser eingeladen, uns zu besuchen und *Metroid Prime Hunters* noch vor dem Erscheinen der PAL-Version zu spielen. Vier Personen haben die Strapaze der Anreise letztendlich auf sich genommen und uns am 13. April in der Redaktion besucht. Nach knapp viereinhalb Stunden im Solo- und Mehrspieler-Modus kamen die *Metroid*-Probanden zu einer vorläufigen Meinung.

René Fricke
Wohnort: Beverungen
Alter: 16
Lieblingsspiele: Mario Kart DS, Warcraft III

René sagt: In technischer Hinsicht haben mir die Zwischensequenzen sehr gut gefallen, aber auch die restliche Grafik fand ich super. Die Einteilung in einzelne Levels mit jeweils einem Endgegner ist nicht so *Metroid*-typisch, was mich persönlich etwas enttäuscht hat. In dieser Beziehung haben mir die beiden GameCube-Teile besser gefallen. Der Mehrspieler-Modus hat mir sehr gut gefallen. Besonders von der stabilen Darstellung war ich überrascht, es gab kaum Einbrüche in der Framerate. Ich freue mich schon total darauf, *Metroid Prime Hunters* online zu spielen.

Renés Wertung:

TECHNIK	★★★★★
STEUERUNG	★★★★★
ATMOSPHÄRE	★★★★
EINSPIELER	★★★
MEHRSPIELER	★★★★★

HARTER WIDERSTAND Die feindlichen Kopfgeldjäger sind ein fester Bestandteil des Solo-Abenteuers.

FEIGLING Die Mehrspieler-Matches gestalten sich sehr nervenaufreibend.

DER LACHENDE DRITTE Wenn zwei sich streiten, ballert man erst recht.

VIELSEITIG Es dauert nicht lange und man hat im Mehrspieler-Modus seine Lieblingswaffe gefunden.

Vorgeschmack auf den Mehrspieler-Modus geben.

OFFLINE UND ONLINE EINFACH SUPER

Neben dem knapp 12 Stunden dauernden Solo-Abenteuer glänzt *Metroid Prime Hunters* vor allem durch den erstklassigen Mehrspieler-Modus. Bereits in Sachen Ausstattung zeigt der neue Shooter-Klassenprimus seine überragenden Qualitäten. Die Ein-Cartridge-Variante läuft zwar nur unter gewissen Limitierungen – die DS-Only-Mitspieler können nur Samus als Charakter auswählen und es wird nur im Kampf-Modus gespielt – dafür ist die Performance sehr gut und es stehen alle freigeschalteten Maps zur Verfügung. Zusätzliches Lob verdient die bestehen bleibende Verbindung im Falle einer Arenaänderung. Das volle Multiplayer-Potenzial kommt jedoch erst bei idealer Hard- und Software-Ausstattung (vier Nintendo DS plus vier *Hunters*-Cartridges) zur Geltung, die gleichzeitig auch die beste Verbindungsqualität bietet. Eine genaue Auflistung und Erklärung der Mehrspieler-Modi sowie der zusätzlichen Einstellungen findet ihr im Detailcheck.

Der Online-Modus verbindet die Vorzüge des Multi-Card-Spiels mit dem besonderen Reiz, gegen *Metroid*-Fans auf dem ganzen Globus zu kämpfen. Zum einen kann man unter Verwendung zweier Filter (Region und Rang) auf Mitspielersuche gehen und mit drei weiteren Suchenden Deathmatch-Duelle bestreiten. Nach einem solchen Spiel besteht im Ergebnisbildschirm die Möglichkeit, besonders hartnäckige Gegner als Rivalen in einer gesonderten Liste aufzunehmen, um beispielsweise deren Jagdlizenz (siehe Detailcheck) einzusehen. Natürlich darf der Spieler auch bei *Metroid Prime Hunters* eine Freundesliste führen und mit diesen „privilegierten" Spielern auch Matches in den anderen Spielmodi eröffnen. Mit diesen Personen ist zusätzlich die Kommunikation per Voice Chat möglich, der aufgrund des beschränkten Einsatzes aber eher als nette Dreingabe zu betrachten ist. Die Verbindungsqualität ist die meiste Zeit erfreulicherweise sehr gut und trübt nur ganz selten durch Lags die Online-Spielbarkeit. Die insgesamt 26 Karten sind in drei unterschiedliche Größen eingeteilt und überwiegend gut gestaltet. Gemessen an modernen Kartenstandards, wie sie etwa bei vielen PC-Spielen gelten, sind

NERVENDES KANONENFUTTER Einzeln sind diese Biester kein Problem, in Scharen unheimlich gefährlich.

TOLL INSZENIERT Die Zwischensequenzen sind zwar an sich sehr kurz, aber toll gerendert.

einige Maps etwas zu einfach gestrickt und ermöglichen erfahrenen Spielern sehr schnell, die Levels durch das Ablaufen einer Ideallinie zu beherrschen.

EIN BONBON FÜR DIE AUGEN

In technischer Hinsicht hat NST ein Meisterwerk abgeliefert. Das Geschehen läuft, bis auf einige Slowdowns bei höherem Gegner- und Effekteaufkommen, überzeugend konstant. Insgesamt ist die Leistung der Entwickler vom Design-Standpunkt aus gesehen auf sehr hohem *Metroid*-Niveau. Egal, ob es die Lavalandschaft von Alinos ist oder der Vesper-Außenposten, der durch seine zerstörten Verteidigungsanlagen, gewundenen Gänge und mehrstöckigen Bauten einen seltsam beklemmenden Eindruck hinterlässt. Das gesamte Spiel sieht einfach klasse aus. Zusammen mit dem fantastischen Sound, der sich aus atmosphärischen Musikstücken und aufwendigen Soundeffekten zusammensetzt, zeigt NST sehr eindrucksvoll, zu welchen Leistung der DS imstande ist. Um es auf den Punkt zu bringen: *Metroid Prime Hunters* muss man einfach haben.

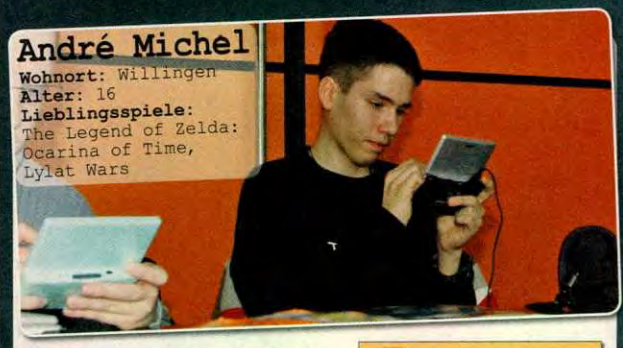
UDO CRNJAK

Fortsetzung von Seite 45

Valerie sagt: *Metroid Prime Hunters* hat mir supergut gefallen, vor allem weil ich ein totaler *Metroid*-Fan bin, allerdings erst seit dem ersten GameCube-Teil. Der Mehrspieler-Modus hat mir am besten gefallen. Man kann hier mit Freunden spielen, jede Menge Spaß haben und die Schuld auf die anderen schieben, falls etwas nicht so gut klappt. <grinst> Das war schon ganz super. Das Soloabenteuer fand ich doch recht schwer, was, wie ich finde, mit der Touchscreen-Stylus-Steuerung zu tun hat. Man muss sich schon erst daran gewöhnen.

Valeries Wertung:

TECHNIK	★★★
STEUERUNG	★★★
ATMOSPHÄRE	★★★★★
EINSPIELER	★★
MEHRSPIELER	★★★★★



André sagt: Der Mehrspieler-Modus ist wirklich das Beste, was ich bisher erlebt habe. Besonders der Spielmodus Kopf-Jäger-Ass hat unheimlich viel Spaß gemacht. Ich fand es total cool, dass der dominierende Spieler zwar stärker ist, aber auch ständig Energie verliert. Auf jeden Fall werde ich *Metroid Prime Hunters* mal im Internet spielen. Vom Solo-Modus war ich etwas enttäuscht. Für meinen Geschmack wurde etwas zu wenig Abwechslung geboten. Es ging mir viel zu sehr um einfaches Drauflos-Ballern. Das hat mir nicht so gut gefallen.

Andrés Wertung:

TECHNIK	★★★★
STEUERUNG	★★★
ATMOSPHÄRE	★★★★
EINSPIELER	★★★
MEHRSPIELER	★★★★★

Dominik sagt: Also, die Grafik und den Sound finde ich total super. Auch der Mehrspieler-Modus ist einfach genial. Hier hat mir der Spielmodus „Kampf" am besten gefallen. Ich werde *Metroid Prime Hunters* auf jeden Fall mal online spielen. Den Einspieler-Modus fand ich hingegen nicht so gelungen. Da ich beide Teile auf dem GameCube durchgespielt habe und mir vor allem die zusammenhängende, offene Welt gefallen hat, hat mich die Unterteilung in Levels wenig begeistert. Außerdem bietet meiner Meinung nach jeder Level größtenteils das Gleiche.

Dominiks Wertung:

TECHNIK	★★★★
STEUERUNG	★★★★★
ATMOSPHÄRE	★★★★★
EINSPIELER	★★
MEHRSPIELER	★★★★★

Die Jagd ist eröffnet

Zur Freude aller Action- und *Metroid*-Fans lässt der Mehrspieler-Modus von *Metroid Prime Hunters* kaum Wünsche offen. Wir stellen euch speziell die Jagdlizenz, die eure Leistungen detailliert erfasst, und die Spielmodi näher vor.

JAGDLIZENZ

Diese detaillierte Aufstellung eurer Leistungen kommt hauptsächlich einer Trophäe gleich, gibt aber auch Informationen über interessante Punkte, wie etwa den prozentualen Verbindungserfolg, der Spieler entlarvt, die gerne mal vor Matchende aussteigen, um ihre Bilanz nicht zu versauen. Auf www.nintendowifi.de kann man sich die Jagdlizenzen aller registrierten Spieler ansehen, auf dem DS nur die Statistiken seiner Freunde und Rivalen. Anhand des Ranges (ein bis fünf Sterne) ist sofort ersichtlich, wie stark bzw. erfahren der Gegner ist. Je mehr Online-Matches man bestreitet und gewinnt, desto mehr Rangpunkte werden gutgeschrieben. Miese Kampfergebnisse werden hingegen mit einem Punkteabzug bestraft, wodurch theoretisch auch eine Rangrückstufung möglich ist. Alle weiteren Details seht ihr hier.

- Name
- Rang
- Bevorzugter Jäger
- Rangpunkte
- Nächster Rang
- Wi-Fi-Siegesrekord
- Drahtlos-Siegesrekord
- Erfolgreiche Verbindungen
- Siegesquote
- Längste Siegesserie

- Arena Fortuna
- Bevorzugte Waffe
- Kopfschüsse
- Bevorzugter Modus
- Abschüsse in Normal-Form
- In Alternativ-Form eliminiert
- Längste Abschuss-Serie
- Spielzeit Wi-Fi
- Spielzeit drahtlos
- Spielzeit insgesamt

MEHRSPIELER-MODI

KAMPF:
Der klassische Multiplayer-Modus Deathmatch gehört zur Standardausstattung.
Einstellungen: Arena, Punktevorgabe, Zeitlimit, Teamspiel
Anzahl Arenen: 26

VERTEIDIGER:
Verteidigt einen bestimmten Bereich. Haltet den Punkt für eine vorher festgelegte Zeit besetzt und ihr gewinnt.
Einstellungen: Arena, Zeitvorgabe, Zeitlimit, Teamspiel
Anzahl Arenen: 19

ÜBERLEBEN:
Der letzte Überlebende gewinnt.
Einstellungen: Arena, Anzahl Leben, Zeitlimit, Teamspiel
Anzahl Arenen: 26

KOPF-JÄGER-ASS:
Nach dem Abschuss eines Mitspielers erhaltet ihr den Titel des Kopf-Jäger-Asses. Versucht den Titel eine vorher festgelegte Zeit zu behalten, um zu siegen. Werdet ihr abgeschossen, seid ihr den Titel allerdings wieder los.
Einstellungen: Arena, Zeitvorgabe, Zeitlimit
Anzahl Arenen: 26

ZUSÄTZLICHE EINSTELLUNGEN:
Jäger auf Radar anzeigen: Ja/Nein
Schadenskraft: Gering/Mittel/Hoch
Friendly Fire: Aus/Ein
Verfügbare Waffen: Alle Waffen/ Charakterspezifische Waffen

BEUTE:
Befördert einen Oktolith-Kristall von seinem vordefinierten Fundort zu eurer Basis, um einen Punkt zu erzielen. Die Auto-Reset legt fest, ob der Oktolith nach einem Abschuss automatisch an seinen Fundort zurückteleportiert wird oder am Abschussort liegen bleibt.
Einstellungen: Arena, Oktolithen-Vorgabe, Zeitlimit, Auto-Reset, Teamspiel
Anzahl Arenen: 4

KNOTEN:
In den Levels sind mehrere Basen verteilt. Schafft ihr es, eine Basis ALLEINE für zehn Sekunden zu kontrollieren, geht sie in euren Besitz über und ihr erhaltet Punkte dafür. Ihr habt gewonnen, sobald ihr eine vorher festgelegte Punkteanzahl erreicht habt.
Einstellungen: Arena, Punktevorgabe, Zeitlimit, Teamspiel
Anzahl Arenen: 25

EROBERUNG:
Dieser Modus entspricht dem klassischen Capture-the-Flag-Modus. Stehlt Oktolithen aus der gegnerischen Basis und bringt sie zu eurer eigenen, um einen Siegpunkt zu erhalten.
Einstellungen: Arena, Oktolithen-Vorgabe, Zeitlimit, Auto-Reset
Anzahl Arenen: 15

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak ballert sich durchs Netz.

Vergleicht man den DS- mit dem GC-Einspieler-Modus, so zieht die Handheld-Version klar den Kürzeren. Bedenkt man aber die Hardware-Unterschiede, ist die dargebotene Leistung, trotz des ungewohnt linearen Ablaufs, beeindruckend. Der Mehrspieler-Modus ist über jeden Zweifel erhaben und verleiht dem Titel eine unglaublich hohe Langzeitmotivation. Ein Pflichtkauf.

MEIN FAZIT SUPER

Christoph Kraus pachtet sich einen Jäger-Hochsitz.

Wer hätte gedacht, dass sich ein Handheld-Shooter einmal so präzise steuern lassen würde wie ein PC-Genrekollege? Die angenehm sensible Kontrolle erweist sich vor allem in den Wi-Fi-Matches als großer Trumpf. Wenn sich vier Profis mit pixelgenauen Schüssen und Ruckzuck-Umdrehungen gegenseitig beharken, kommt echte LAN-Party-Atmosphäre auf, auch ohne Kabel!

TEST
METROID PRIME HUNTERS

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	NST
Sprache:	Deutsch

Internet: **nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **5. Mai**	Preis **Ca. € 40,-**

- Fantastische Grafik
- Fesselndes Solo-Abenteuer
- 1A Multiplayer-Part
- Perfekte Shooter-Steuerung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Famose FPS-Steuerung. Auch für Linkshändler geeignet. Das Rumble-Pak wird auch unterstützt.

STEUERUNG **90%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
93%	90%	**95%**	90%

Tolles Soloabenteuer und grandioser Mehrspieler-Modus. **Ein Must-Have-Titel.**

Pokémon Link

Jetzt fordern die Pokémon eure **flotten Finger und etwas Grips!**

Da sind wir gerade wieder aus Hoenn zurück und bereiten uns schon mental auf die Herausforderungen in *Pokémon Ranger* vor (Importtest auf Seite 62), da bringt Nintendo als kleines Aufwärmtraining *Pokémon Link!* nach Deutschland!

DAS SAMMELN HAT KEIN ENDE!

Das Phobos-Battaillon hat sämtliche Pokémon gestohlen – Skandal! Und schon wieder heißt es „Schnapp Sie dir alle", diesmal allerdings mit dem Link-Beamer! Mit ihm spürt ihr die Pokémon auf und sortiert die kleinen Viecher, um sie einzufangen. Auch wenn das Spielprinzip auf den ersten Blick wie eine Variante des N64-Klassiker *Puzzle League* anmutet, steht viel mehr Finesse dahinter. Von oben purzeln Pikachu, Enton, Schiggy und Co. auf den Bildschirm, die ihr mittels Stylus nach links, rechts, unten und bedingt auch nach oben verschiebt. Gesellen sich vier gleiche Pokémon in einer senkrechten oder waagerechten Reihe zusammen, verschwinden sie durch den Link-Beamer. Jetzt habt ihr wenige Sekunden, um die namensgebende Linkmöglichkeit zu nutzen: Es reichen jetzt nur noch drei aneinander gereihte Pokémon aus, um diese verschwinden zu lassen, anschließend sogar nur noch zwei! Spätestens jetzt stürzt der aufgetürmte Haufen von Pokémon in sich zusammen. Richtig knifflig sind die Endgegner, die knipsen zwischenzeitlich das Licht aus, sodass ihr nur noch die Silhouetten der Pokémon erkennt oder blockieren euch mit Bällen, die nur durch den Einsatz eines Joker-Pokémon eliminiert werden können. Bis ihr alle Pokémon gelinkt habt und diese in eurer Pokémon-Liste hinzugefügt habt, vergehen Stunden, Tage und Wochen. Wer dann noch nicht genug hat, fordert Freunde zum direkten Duell heraus! *Pokémon Link* überrascht durch das einfache, aber doch raffinierte Gameplay. Fans werden alleine aufgrund der Pokémon zugreifen, aber auch Freunde kurzweiliger Geschicklichkeits-Tests sollten zuschnappen!

SASCHA DOWIDAT

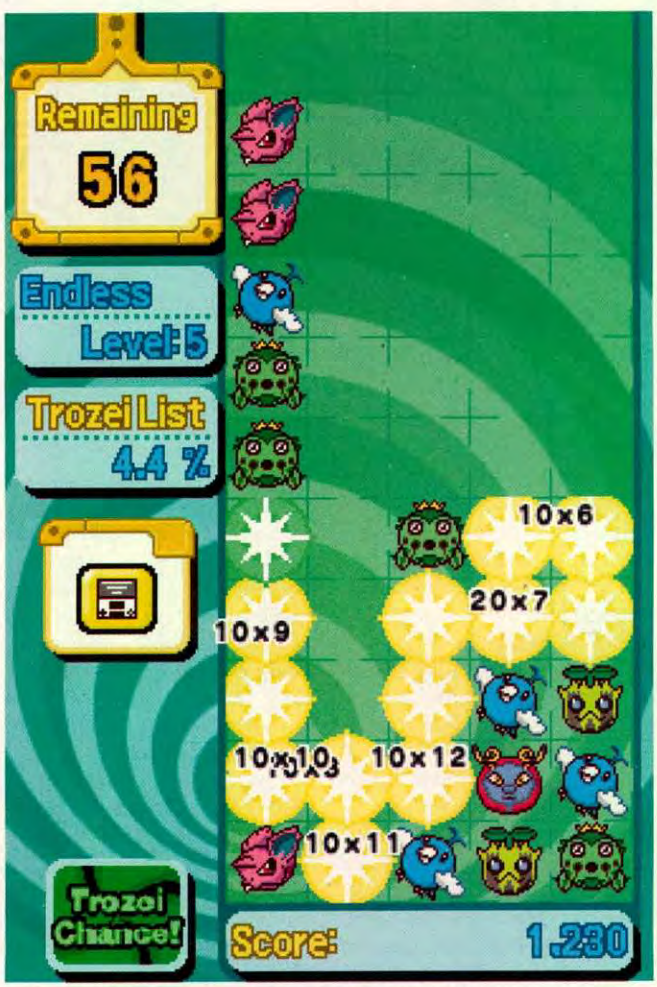
MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
linkt am liebsten Pikachu!

Meine anfängliche Skepsis war völlig unbegründet – mit allen bisher erschienenen Pokémon, der famosen Touchscreen-Steuerung und der speziellen Link-Möglichkeit kann *Pokémon Link* fast vollständig überzeugen. Über die alberne Geschichte sehen wir getrost hinweg, ein wenig ärgerlich sind aber mangelnde neue Elemente im weiteren Spielverlauf, die euch bei Laune halten. Wer schon immer mal wieder sein *Pokémon*-Grundwissen auffrischen wollte, liegt hier genau richtig! Zwar hat sich im Vergleich mit *Zoo Keeper*, das als Launchtitel des Nintendo DS im März letzten Jahres erschien, nicht allzu viel getan. Puzzle-Freunde sollten sich den Titel auf jeden Fall ansehen.

STRESS Je länger das Spiel andauert, desto hektischer wird es.

CIAO PIKACHU Gleich ist wieder Platz auf dem Bildschirm.



FETTE KETTE Dank dem Link-Feature kann man tolle Combos erreichen.

TEST
POKÉMON LINK

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Genius Sonority
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 35,-

- ⊕ Alle 386 Pokémon
- ⊕ Erfrischendes Gameplay
- ⊖ Wenig Spielelemente
- ⊖ Konstruierte Geschichte

CONTROLLER CHECK STANDARD

L: –	R: –	X: –
Steuerkreuz: –		Y: –
Mikrofon: –		A: –
Touchscreen: Sortieren	Start/Select: Pause	B: –

Das Linken der Pokémon wird mit Stylus und Touchscreen zum Kinderspiel!

STEUERUNG 80%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
70%	72%	81%	78%

Warum lange sammeln?
Hier gibt es 386 Pokémon, bunt gemischt und mit Spielspaß garniert!

N-ZONE HIT

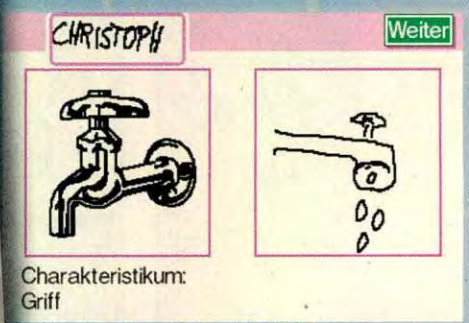
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging:

Wie fit ist Ihr Gehirn?

Gehirnwäsche mal anders: Der IQ-Profi aus Fernost bekämpft Lochfraß im Hirn!

SUDOKU In der japanischen Version gab es die 120 Bonus-Puzzles noch nicht.

ÜBERFORDERT Wir haben Christoph ja gesagt, er soll parallel zum Alterstest keinen 8-Seiter schreiben! Immerhin hat er sich auf 23 Jahre gebessert.



BE-GRIFF-EN? Beim Nachzeichnen vorgegebener Begriffe überprüft ihr, ob ihr das Merkmal getroffen habt.

Schokolade macht dick, Spinat enthält eine Jahresration an lebenswichtigem Eisen und Videospiele tragen zur Volksverdummung bei! Diese drei Vorurteile haben sich in den Hirnen der Menschen festgesetzt und sind trotz wissenschaftlicher Gegenthesen nicht auszulöschen. Doch zumindest das Bild vom Amok laufenden Killerspieler könnte Nintendo ab dem 9. Juni entkräften – dem 46-jährigen Neurowissenschaftler Ryuta Kawashima von der renommierten Tohoku-Universität in Japan sei Dank!

DAS SPIEL, DAS WISSEN SCHAFFT!

Wer unseren großen IQ-Test in den letzten Ausgaben absolvierte, hat die perfekte Grundlage geschaffen, um das Training mit *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* fortzusetzen. Doch im Gegensatz zu *Big Brain Academy* (ehemaliger Arbeitstitel: Brain Training), das lediglich simple Übungen für zwischendurch bietet, handelt es sich diesmal um ein effizientes Trainingsprogramm mit wissenschaftlichem Tiefgang: Schon die Tatsache, dass ihr den DS während des Spielens wie ein Buch haltet, macht den Titel zu etwas Besonderem. Ihr legt euch zuerst eines von vier Profilen an und kritzelt euren Namen und euer Geburtsdatum mit dem Stylus auf den Bildschirm. Dann stellt der Doc eure geistigen Fertigkeiten auf den Prüfstand: Befindet ihr euch zu Hause und könnt sprechen, müsst ihr Farben ins Mikrofon rufen, die zufällig auf dem Bildschirm erscheinen. Spielt ihr an einem öffentlichen Ort und wollt durch eure Selbstgespräche nicht die Blicke eures Umfelds auf euch ziehen, wird das mentale Alter anhand von alternativen Tests ausgewertet, bei denen nur der Stylus benötigt wird. Der Aha-Effekt folgt sogleich: Nach eigener Einschätzung topfitte N-ZONE-Redakteure pfefferten mit schamroten Gesicht den DS auf den Tisch, als ihr geistiges Alter auf 80 Jahre geschätzt wurde! Aber Kawashimas intuitives Programm ist schließlich dazu da, die grauen Zellen aufzupäppeln. Wer also

fleißig trainiert und sich durch das Absolvieren von mehr als drei Übungen am Tag den dicken OK-Stempel verdient, wird sich rasch seinem realen Alter annähern. Sehr gelungen ist übrigens die Art, wie der virtuelle Professor mit euch umgeht: Mal erhaltet ihr nützliche Tipps, wie ihr euren Hirnkasten im Alltag trainieren könnt, manchmal müsst ihr sogar die Umrisse vorgegebener Länder oder die Merkmale von Tieren und Gegenständen zeichnen. Ganz Mutige rufen Kawashima im Hauptmenü „Brillenschlange" und beobachten, was der Gelehrte von diesem Spitznamen hält.

TAG FÜR TAG ZUM SUPERHIRN

Gehirn-Jogging basiert auf nachhaltigen Übungen. Wer ernsthaft mit seinem DS der Altersdemenz vorbeugen möchte (die Trainingserfolge sind tatsächlich wissenschaftlich belegt!), sollte sich täglich eine Viertelstunde Zeit nehmen, um möglichst alle der neun Übungen zu absolvieren – mehr zu den einzelnen Tests erfahrt ihr im Detail-Check. Das Programm basiert übrigens auf dem Buch *Train Your Brain* (ISBN: 1-933241-15-2) und wurde technisch perfekt auf die Hardware zugeschnitten. Maßgeblich zum positiven Eindruck tragen die sehr gute Spracherkennung, die exzellente Zahleninterpretation und die vernünftige, aber bei einer Sauklaue etwas schwache Buchstabenerkennung bei. Fans des japanischen Zahlenpuzzles *Sudoku* freuen sich darüber hinaus über 120 Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden – auch an ein Tutorial für blutige Einsteiger wurde gedacht! Mit nur einer Cartridge dürft ihr euch sogar mit bis zu 16 (!) Spielern im Wettrechnen messen – leider kommt der Spaß erst mit einer Hand voll Mitstreitern so richtig auf. Per Software-Download könnt ihr euren Bekannten zudem eine Demo von *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* schicken. Eine gute Möglichkeit, um Freunde, (Groß-)Eltern und Geschwister von Nintendos pädagogisch überaus wertvollem Gehirn-Spülgang zu überzeugen!

CHRISTOPH KRAUS

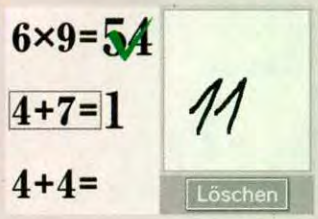
DETAIL-CHECK DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING

XXL-Hirn leicht gemacht

Altersdemenz? Dr. Kawashima findet es heraus!

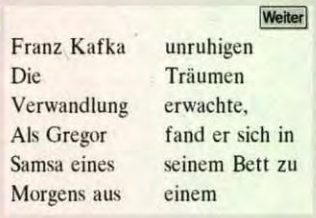
RECHNEN

Simple Mathematikaufgaben mit Addition, Subtraktion und Multiplikation bilden die Grundlage von Dr. Kawashimas täglichem Training. Je nach Laune könnt ihr zwischen drei Rechenprogrammen auswählen: Entweder ihr löst 20 oder 100 Aufgaben am Stück mit dem Stylus oder ihr sprecht eure Ergebnisse ins Mikro. Sehr motivierend und technisch perfekt umgesetzt!



LESEN

Bei dieser Aufgabe kann man theoretisch schummeln: Ihr müsst einen Auszug aus verschiedenen Erzählungen (u. a. von Franz Kafka oder Franz Grillparzer) so schnell wie möglich laut vorlesen. Habt ihr eine Seite gelesen, klickt ihr euch zur nächsten Textseite weiter. Seid ihr am Ende angelangt, errechnet der DS eure Zeit. Lesen aktiviert übrigens eure Stirnlappen.

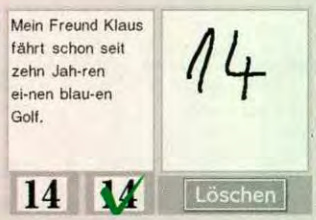


MERKEN

Ihr habt nur wenige Sekunden Zeit, um euch die Position verschiedener Zahlen auf dem Bildschirm einzuprägen. Sind diese verschwunden, müsst ihr die Lage der Zahlen in ihrer richtigen Reihenfolge angeben. Knackpunkt: Die Zahlen sind lückenhaft, so kann die Reihenfolge beispielsweise auch so aussehen: 1, 2, 4, 5, 8, 9. Diese Tatsache erschwert das Zuordnen.

SILBEN

Redewendungen und simple Sätze tauchen auf dem Bildschirm auf. Zählt, wie viele Silben sich in dem Satz verbergen und schreibt die Anzahl jeweils mit dem Stylus auf den Bildschirm. Je mehr richtige Lösungen ihr liefert, um so schwieriger werden die Texte. Antwortet ihr falsch, wird der Schwierigkeitsgrad allerdings wieder eine Stufe zurückgeschraubt.



HAUS

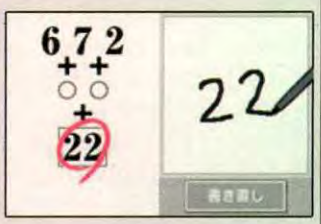
Flinke Augen sind Pflicht bei dieser Übung: Ihr seht, wie eine wechselnde Anzahl an Menschen ein Haus betritt und gleichzeitig weitere Personen hinausgehen. Durch stetiges Addieren und Subtrahieren im Kopf müsst ihr am Schluss die Zahl an Personen einzeichnen, die sich im Haus befindet. Vor allem in den höheren Schwierigkeitsstufen extrem fordernd!

ZEIT

Auf dem linken Bildschirm seht ihr zwei Uhren – beide sind jeweils auf eine unterschiedliche Zeit eingestellt. Errechnet, welche Zeitspanne zwischen den beiden Zeitmessern liegt, und kritzelt die Differenz in Stunden und Minuten auf den rechten Screen. Hört ihr kurz darauf den Kuckuck, habt ihr alles richtig gemacht und die nächste Aufgabe wird schwieriger.

MAGISCHES DREIECK

Links sind drei Zahlen abgebildet. Errechnet die Summe aus der ersten und der zweiten Zahl und addiert die Summe aus der zweiten und dritten Zahl dazu. Das Ergebnis tippt ihr mit dem Stylus ein. Die Aufgabe hört sich leicht an, ist aber wesentlich kniffliger als die drei bisherigen Mathematik-Aufgaben.



Fazit: Die Anzahl an Tests mag nicht besonders hoch erscheinen, doch dies ist Teil des Konzepts: Schließlich aktivieren vor allem die simplen Rechenübungen beide Hirnhälften (Schwerpunkt: präfrontaler Cortex). Wer kein Spiel im bisherigen Sinn erwartet, greift zu!

MEIN FAZIT SUPER

Christoph Kraus
ist geistig 23 Jahre alt.

Die Hemmschwelle, dass selbst Videospielneulinge den DS in die Hand nehmen, ist dank Stylus-Steuerung extrem niedrig und das Lernpotenzial bei den neun Disziplinen (plus Sudoku und Alterstests) gigantisch. Obwohl ich mit meinen 20 Jahren auf dem geistigen Höhepunkt bin, wirke ich mit täglichem 15-Minuten-Training dem Leistungsabfall im Gehirn entgegen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
lädt seine Oma zum Jogging ein.

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging ist garantiert das erste Videospiel, das Jung und Alt gleichermaßen begeistern sollte. Durch die leicht zugänglichen, aber dennoch äußerst kniffeligen Aufgaben wird so manche Schwäche im kognitiven Apparat offenbart und eindeutig aufgezeigt, wo ihr intellektuell steht. Auch der wissenschaftliche Hintergrund wird überzeugend vermittelt.

TEST

DR. KAWASHIMAS ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-16**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **9. Juni**	Preis **Ca. € 30,-**

- ⊕ Effizientes Gehirn-Trainingsprogramm
- ⊕ Sehr gute Text-/Spracherkennung
- ⊕ Umfangreicher Sudoku-Modus inklusive
- ⊖ Wenige Mehrspieler-Modi

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Dank sehr guter Sprach-/Text-erkennung und Linkshänder-Option kann wirklich jeder sofort loslegen!

STEUERUNG **95%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
– %	– %	75%	**85%**

Alzheimer ade: Nintendo bedient Jung und Alt mit dem idealen **Programm gegen Hirnverrostung!**

Gehirn-Jogging mit N-ZONE:

Wie fit ist euer Gehirn?

Dr. Kawashima: „Ich begrüße Sie zu einer Kostprobe aus meinem Gehirn-Jogging-Seminar! Stellen Sie selbst fest, wie ausgeprägt Ihre Stirnlappen sind und wie effizient Ihr Gehirn arbeitet. Das Einzige, was Sie brauchen, ist ein Schreibgerät – schon kann es losgehen! Ihr geistiges Alter kann ich auf diesem Weg jedoch nicht ermitteln, aber das dürfen Sie ab dem 9. Juni gerne nachholen. Viel Vergnügen!"

Merken

Dr. Kawashima: „Prägen Sie sich die folgenden Begriffe zwei Minuten lang ein. Schreiben Sie dann innerhalb von zwei Minuten so viele davon wie möglich auf einen Zettel. Wie viele Wörter können Sie sich merken?"

Auge	Teil	Test	keck	Horn	Held
Vene	Paar	Edel	vier	Mund	Eule
Park	Mist	Teig	Sarg	Baby	Funk
klug	Zink	Puls	Zaun	Tuch	Nase
Hang	dito	fein	Lage	Rohr	Zinn

Anzahl an gemerkten Begriffen:

Ergebnis:

<13 Begriffe:	Fußgänger
13-16 Begriffe:	Radfahrer
17-21 Begriffe:	Flugzeug
22-25 Begriffe:	Schnellzug
>25 Begriffe:	Rakete

Lesen

Dr. Kawashima: „Lesen Sie den folgenden Auszug aus Franz Grillparzers Erzählung „Der arme Spielmann" (1847) so schnell Sie können laut vor! Achten Sie dennoch auf eine gute Betonung und messen Sie die Zeit, die Sie zum Vorlesen benötigen."

In Wien ist der Sonntag nach dem Vollmonde im Monat Juli jedes Jahres samt dem darauffolgenden Tage ein eigentliches Volksfest, wenn je ein Fest diesen Namen verdient hat. Das Volk besucht es und gibt es selbst; und wenn Vornehmere dabei erscheinen, so können sie es nur in ihrer Eigenschaft als Glieder des Volks. Da ist keine Möglichkeit der Absonderung; wenigstens vor einigen Jahren noch war keine. An diesem Tage feiert die mit dem Augarten, der Leopoldstadt, dem Prater in ununterbrochener Lustreihe zusammenhängende Brigittenau ihre Kirchweihe. Von Brigittenkirchtag zu Brigittenkirchtag zählt seine guten Tage das arbeitende Volk. Lange erwartet, erscheint endlich das saturnalische Fest. Da entsteht Aufruhr in der gutmütig ruhigen Stadt. Eine wogende Menge erfüllt die Straßen. Geräusch von Fußtritten, Gemurmel von Sprechenden, das hie und da ein lauter Ausruf durchzuckt. Der Unterschied der Stände ist verschwunden; Bürger und Soldat teilt die Bewegung. An den Toren der Stadt wächst der Drang. Genommen, verloren und wiedergenommen, ist endlich der Ausgang erkämpft. Aber die Donaubrücke bietet neue Schwierigkeiten. Auch hier siegreich, ziehen endlich zwei Ströme, die alte Donau und die geschwollnere Woge des Volks, sich kreuzend quer unter- und übereinander, die Donau ihrem alten Flussbette nach, der Strom des Volkes, der Eindämmung der Brücke entnommen, ein weiter, tosender See, sich ergießend in alles deckender Überschwemmung. Ein neu Hinzugekommener fände die Zeichen bedenklich. Es ist aber der Aufruhr der Freude, die Losgebundenheit der Lust. Schon zwischen Stadt und Brücke haben sich Korbwagen aufgestellt für die eigentlichen Hierophanten dieses Weihfestes: die Kinder der Dienstbarkeit und der Arbeit. Überfüllt und dennoch im Galopp durchfliegen sie die Menschenmasse, die sich hart vor ihnen öffnet und hinter ihnen schließt, unbesorgt und unverletzt. Von Sekunde zu Sekunde wird der Abstand zwischen Wagen und Wagen kleiner. Schon mischen sich einzelne Equipagen der Vornehmeren in den oft unterbrochenen Zug. Die Wagen fliegen nicht mehr.

Benötigte Zeit:

Ergebnis:

>111 s:	Fußgänger
101-110 s:	Radfahrer
91-100 s:	Flugzeug
70-90 s:	Schnellzug
<90 s:	Rakete

Silben

Dr. Kawashima: „Zählen Sie die Anzahl an Silben in den folgenden Redewendungen! Messen Sie die Zeit, die Sie für diese Aufgabe benötigen."

Gestern habe ich auf dem Weg zur Arbeit einen alten Freund getroffen.	
Hausmannskost ist vielen Menschen viel zu fettig.	
Reis und Fisch isst man in Japan schon zum Frühstück.	
Es könnte sein, dass morgen wieder ein langer Tag wird.	
Die Geburt gibt Leben, und das Leben schafft die Person.	

Benötigte Zeit:

Ergebnis:

>50 s:	Fußgänger
45-50 s:	Radfahrer
41-44 s:	Flugzeug
36-40 s:	Schnellzug
<35 s:	Rakete

Pro Fehler: 5 Sekunden Strafe

Farben

Dr. Kawashima: „Lesen Sie die Zahlen in der Farbe, in der sie geschrieben sind, laut vor! Beispiel: Bei **Rot** lesen Sie „blau". Bei **Schwarz** lesen Sie „gelb". Bei **Gelb** lesen Sie „schwarz". Messen Sie die Zeit, die Sie für diese Aufgabe benötigen."

Rot Schwarz Rot Gelb Schwarz Rot Gelb
Schwarz Gelb Blau Schwarz Gelb Rot Rot Blau
Schwarz Rot Schwarz Blau Rot Blau Schwarz
Gelb Rot Schwarz Rot Blau Blau Schwarz
Rot Blau Gelb Rot Schwarz Gelb Schwarz
Blau Schwarz Rot Blau Schwarz Gelb Blau
Schwarz Rot Blau Schwarz Rot Gelb Schwarz

Benötigte Zeit:

Ergebnis:

>39 s:	Fußgänger
35-38 s:	Radfahrer
29-34 s:	Flugzeug
23-28 s:	Schnellzug
<22 s:	Rakete

Rechnen 20

Dr. Kawashima: „Berechnen Sie durch Addieren, Subtrahieren und Multiplizieren die Ergebnisse! Messen Sie die Zeit, die Sie für diese Aufgabe benötigen."

2 - 1 =	8 x 5 =	13 – 7 =
1 x 8 =	4 x 9 =	0 x 4 =
3 + 7 =	7 + 6 =	14 – 9 =
10 – 9 =	11 – 7 =	11 – 6 =
15 – 8 =	4 x 9 =	7 x 5 =
6 x 9 =	15 – 6 =	7 + 14 =
4 + 7 =	8 x 4 =	

Benötigte Zeit:

Ergebnis:

>37 s:	Fußgänger
33-36 s:	Radfahrer
28-32 s:	Flugzeug
23-27 s:	Schnellzug
<22 s:	Rakete

Pro Fehler: 5 Sekunden Strafe

Dr. Kawashima:
„Wissen Sie noch, was Sie vorgestern zu Mittag gegessen haben?

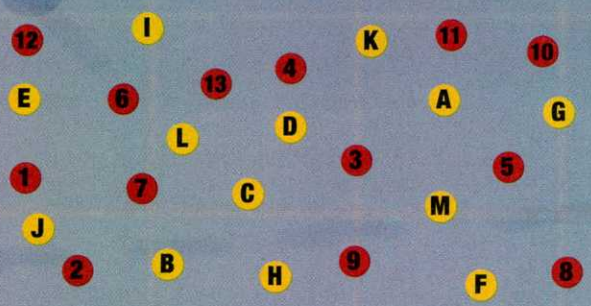
Sich an solche Details zu erinnern, aktiviert die Hirnzellen. Denken Sie daher häufig an Erlebtes zurück!"

Dr. Kawashima:
„Und welches Thema machte gestern eigentlich Schlagzeilen?

Verfolgen Sie regelmäßig das Zeitgeschehen und sprechen Sie mit Ihren Bekannten über die Beiträge!"

Verbinden

Dr. Kawashima: „Verbinden Sie abwechselnd Zahlen und Buchstaben in der richtigen Reihenfolge mit einer durchgehenden Linie: Von 1 zu A zu 2 zu B zu 3 zu C ... Messen Sie die Zeit, die Sie zum Ziehen der Linie benötigen."



Benötigte Zeit:

Ergebnis:

>62 s:	Fußgänger
58-61 s:	Radfahrer
53-57 s:	Flugzeug
46-52 s:	Schnellzug
<45 s:	Rakete

Zählen

Dr. Kawashima: „Zählen Sie die Zahlen von 1 bis 120 so schnell Sie können laut auf! Wie viel Zeit benötigen Sie dafür?

Benötigte Zeit:

Ergebnis:

>66 s:	Fußgänger
57-65 s:	Radfahrer
49-56 s:	Flugzeug
41-48 s:	Schnellzug
<40 s:	Rakete

Dr. Kawashima:
„Gehirn-Jogging fängt schon am Morgen an: Wenn Sie sich das nächste Mal die Zähne putzen, zählen Sie, wie oft Sie die Bürste hin- und herbewegen! So aktivieren Sie Ihren Denkapparat und der Tag kann beginnen!"

Super Princess Peach

HEULSUSE Boo ist fast am Ende und fängt fürchterlich an zu weinen – lasst euch von den Tränen nicht treffen.

Kleidchen angezogen, blaues Schirmchen geschnappt und schon gibt's **Randale auf der mysteriösen Gemütsinsel!**

Bowser ist schon clever – nach über 20 Jahren hat er endlich begriffen, dass eine Entführung der Prinzessin meist in einer persönlichen Niederlage endet, weil die beiden Italiener dazwischenfunken. Also flugs den Plan geändert und Mario und Luigi gekidnappt! Allerdings hat er wohl nicht damit gerechnet, dass Frauen ziemlich kiebig werden können, wenn man Ihnen den Freund wegnimmt. Emanzipiert wie sie ist, fackelt Prinzessin Peach nicht lange, krempelt die Ärmel hoch und macht sich auf zu neuen Ufern, auf zur geheimnisvollen Gemütsinsel!

QUER ÜBER DIE INSEL!

Allerdings ist der Trip alles andere als eine erholsame Urlaubsreise! Eine riesige Übersichtskarte unterteilt die Insel, ähnlich wie wir es aus *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World* kennen, in verschiedene Landstriche. Während das saftig grüne Ladida-Land noch sehr einladend anmutet, wirken der riesige Vulkan, das Geisterhaus und vor allem Bowsers Castle hoch in den Wolken ein wenig furchteinflößend. Aber es nützt nichts – insgesamt acht verschiedene Welten mit jeweils sechs Abschnitten wollen durchkämmt werden, um Mario und Luigi aus den Fängen von Bowser zu befreien. Ein harter Job für die junge Lady, aber Gott sei Dank hat sie von ihrem Lover jede Menge gelernt. Deshalb erwartet euch in *Super Princess Peach* gradlinige 2D-Jump&Run-Kost. Aber Mario einfach nur nachzueifern ist ihr natürlich zu wenig – Peach erledigt den Job auf ihre ganz spezielle und doch sehr sympathische Art und Weise.

RICHTIG LADYLIKE!

Es sieht einfach zu süß aus, wenn das Blondchen mit dem kleinem Krönchen vorsichtig ihren Rock hebt, damit sie nicht stolpert und dann lossprintet, um im nächsten Moment mit einem riesigen Satz den üblichen Verdächten wie Gumbas, Koopas oder Knochentrocken auf den Kopf zu springen – das Prinzip kennen wir schon aus *Super Mario Bros.* Im Unterschied zu den dicklichen

YELLOW SUBMARINE Parry plustert sich auf, damit Peach genug Platz hat.

VORSICHTIG Die Baumstämme drehen sich im Wasser.

BRENZLIG Manchmal kann eine Lavafontaine nützlich sein.

Klempnern verzichtet Peach aber auf vegetarische Kost wie Pilze und Feuerblumen, denn sie hat ihre ganz eigenen Waffen dabei. Nein, nicht das Schminkköfferchen, sondern einen blaugelben Schirm, der auf den witzigen Namen Parry hört. Zu Beginn sind seine Kräfte noch sehr begrenzt und beschränken sich auf jede Menge Hiebe für die bösen Buben sowie kleine Rutschpartien den Berg hinab. Aber Parry ist lernfähig! Um ihm neue Fähigkeiten beizubringen, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ihr findet Sie auf dem Eiland oder ihr kauft sie in Toads Kaufmannsladen. Und womit soll ich bezahlen? Gute Frage, mit Münzen natürlich! Diese findet ihr in Blöcken, die Peach mit einem gezielten Sprung zerstört, in geheimen Röhren, von denen es wieder jede Menge gibt, während andere Münzen einfach so herumliegen. Jetzt fährt Parry zur Hochform auf – plötzlich könnt ihr mit ihm nicht nur auf entfernt lauernde Bomb-Ombs feuern, sondern nutzt ihn als universelles Transportmittel. An großen Gewässern klappt ihr den Schirm auf und schippert vorsichtig ans andere Ufer. Auch große Schluchten könnt ihr jetzt überqueren, denn Parry lässt sich sogar als Seilbahn be-

RUMBLE PAK Auch Princess Peach unterstützt das Zusatzpak, der Effekt ist allerdings gering.

TOUCHSCREEN Vorsichtig rollt ihr mit dem Baumstamm aufwärts, ohne die Dornen zu berühren.

nutzen – das löst nicht nur unüberwindbare Probleme, sondern sieht auch noch urkomisch aus! Mit ihm kann Peach sogar kurze Zeit durch die Luft schweben oder Stampfattacken durchführen! Während der Schirm für die vielen Geschicklichkeitspassagen genutzt wird, geht es bei den kleinen Puzzleeinlagen meist um große Gefühle mit noch größerer Wirkung.

MIT SCHIRM UND CHARME

Frauen neigen in der Regel zu temporären Gefühlsausbrüchen, da macht Peach keine Ausnahme. Während sich das eigentliche Abenteuer auf dem oberen Bildschirm abspielt, wird es auf dem Touchscreen richtig gefühlvoll. Ist eure Vibe-Power-Leiste auf dem oberen Bildschirm gefüllt – entweder durch blaue Kristalle oder vernichtete Feinde –, aktiviert ihr vier verschiedene Kräfte: Freude, Wut, Trauer und Ruhe! Mit ihnen löst ihr die meisten Aufgaben auf der Insel. Durch Freude kann Peach auf einmal kurzzeitig fliegen, bei einem Wutausbruch steht sie förmlich in Flammen oder fängt voller Trauer an, riesige Tränenberge zu vergießen, während Ruhe und Entspannung ihr verloren gegangene Energie zurückbringen. Im Ladida-Land gießt sie mit ihren Tränen verkümmerte Pflanzen, die sofort sprießen und den Weg nach oben ebnen. Später gehen Holzbrücken in Flammen auf, damit die kleine Prinzessin an wertvolle Münzen gelangt oder sie macht mit ihrem Freudentaumel so viel Wind, dass sich sogar Windräder drehen und Tore öffnen. Je weiter ihr in das Innere der Insel vordringt, desto abwechslungsreicher werden die Aufgaben. In Shriek's Mansion muss Peach mit Wutanfällen Lampen entzünden, um die Tür in den nächsten Level zu öffnen, oder ihr entfacht am Strand einen riesigen Wirbelwind, damit Wasserfontänen ihre Kraft verlieren. Dort verwandelt sich Parry auch in ein Unterseeboot

INFO DIE VIER GEMÜTSFÄHIGKEITEN

Gefühle einer Adeligen

Witzig – Nintendo spendiert der jungen Dame vier Gemütsfähigkeiten, mit denen ihr in *Super Princess Peach* jede Menge Aufgaben löst. Wie das genau funktioniert, erklären wir euch hier.

1. Freude
Die Prinzessin hat seit Marios Entführung zwar nicht viel Grund zu lachen, aber trotzdem muss sie sich zwangsweise freuen – zum Beispiel, wenn ein weiterer Abschnitt des Spiels geschafft ist.

2. Wut
Diese Fähigkeit wird am häufigsten benutzt. Ihr verscheucht damit feindselige Fledermäuse, aktiviert Schalter oder zerstört Holzbrücken, um weiter die Insel zu erkunden.

3. Trauer
Sicherlich fängt die Prinzessin dabei an zu weinen, aber sie löscht damit das Feuer heißer Steine und kann zusätzlich noch schneller laufen – wichtig bei instabilen Brücken.

4. Ruhe
Auf den ersten Blick nicht sehr wichtig, später aber sehr hilfreich. Habt ihr keine Energie mehr, aktiviert ihr die Ruhe – und eure Herzchenleiste bekommt ganz langsam wieder etwas Zuwachs.

und Peach geht der Entführung unterhalb der Wasseroberfläche auf den Grund. Pustet ihr in das Mikrofon, verschießt das „Gefährt" kleine Blubberblasen und verscheucht angreifende Fische. Später ist sogar Köpfchen gefragt, denn ihr dreht ganze Levels mit einem Sprung gegen besondere Blöcke – nur so könnt ihr den Ausgang erreichen. Abgesehen von diesen kleinen Ausreißern ist *Super Princess Peach* ein Jump & Run in Reinkultur mit jeder Menge Endgegnern wie Geist Boo, die – wie könnte es anders sein – nur nach Attacken mit eurer Vibe-Power klein beigeben. Die traumhaften Szenarien der Insel bieten jede Menge Abwechslung – egal ob Geisterhaus, brodelnder Vulkan, der Ausflug zum Strand oder Bowsers Schloss. Die bunte Grafik wirkt dabei nie kitschig, sondern überzeugt mit feinstem Scrolling, wenn es auch etwas mehr Details hätten sein dürfen. Dafür ist der Soundtrack ein richtiger Ohrwurm, der entfernt an alte *Mario*-Soundtracks erinnert. Mal beschwingt wie auf dem Jahrmarkt, dann wieder düster und unheimlich und selbst Einflüsse aus Jazz, Swing und Salsa sind zu hören!

ENDE GUT, ALLES GUT?

Ältere Spieler fühlen sich um Jahre zurückversetzt, denn vieles kommt bekannt vor – und genau dort liegt das Problem. In den Erinnerungen! Wer zum ersten Mal in die Welt der 2D-Jump&Runs eintaucht, wird nichts vermissen. Im direkten Vergleich mit *Super Mario Bros. 3* oder *Super Mario World* fehlt es der kleinen Prinzessin zum einen an Umfang und zum anderen an Komplexität – zu einfach sind die Abschnitte durchhüpft, auch wenn zahlreiche Ideen das Gameplay auffrischen. *Super Princess Peach* erfindet das Rad nicht neu, will es aber auch gar nicht. *Peach* möchte unterhalten und das gelingt hervorragend – tolle Szenarien, einzigartige Features und ein grandioser Soundtrack machen den Ausflug auf die Gemütsinsel im Rückblick doch fast zum Traumurlaub!

SASCHA DOWIDAT

DETAIL-CHECK SUPER PRINCESS PEACH

Das Traumpaar im Duell

Wer hat die Hosen an – Super Mario oder doch seine bessere Hälfte Prinzess Peach – unser Detail-check verrät es euch!

SUPER PRINCESS PEACH

GAMEPLAY ★★★★☆

Anzahl Levels: 48 + 24 zusätzliche Levels in acht unterschiedlichen Welten

Anzahl Minigames: 3

Leveldesign: Gut, aber sicher nicht wegweisend, dazu sind die Abschnitte zu gradlinig, wenn auch teilweise dichter Nebel für Orientierungslosigkeit sorgt.

Fähigkeiten: Die vier Vibe-Power-Fähigkeiten sind der Aufhänger für zahlreiche Rätsel. Schirm Parry ist für das Thema Geschicklichkeit da.

Mehrspieler-Modus: Peach darf nur alleine spielen – kein Mehrspieler-Modus

STEUERUNG ★★★★½

Sehr gut – jeder Move sitzt perfekt und auch der Einsatz der Gemütsfähigkeiten funktioniert bestens.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Sehr bunt – allerdings auch sehr abwechslungsreich. Details fehlen!

Sound: Perfekter Spagat zwischen dramatischen und fröhlichen Stücken!

MOTIVATIONSKURVE

1 Ihr kommt von Anfang an gut zurecht und macht erste Erfahrungen mit Perry.

2 Ihr seid voll drin und genießt die abwechslungsreichen Herausforderungen.

3 Bowser ist das erste Mal besiegt, jetzt geht es aufs Neue los.

4 24 neue Levels warten auf euren Besuch – dort findet ihr alle Puzzleteile.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

SUPER MARIO 64 DS

GAMEPLAY ★★★★★

Anzahl Levels: 150 Sterne in insgesamt neun unterschiedlichen Szenarien

Anzahl Minigames: 24+

Leveldesign: Bahnbrechend – das geniale Design der N64-Version wurde übernommen und durch kleinere, neue Levels gekonnt erweitert.

Fähigkeiten: Mario ist ein Allround-Talent – springen, hüpfen, Stampfattacken – nichts ist zu schwer. Er kann sogar fliegen!

Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler jagen in vier Arenen um Sterne – nett!

STEUERUNG ★★★★☆

Die Steuerung über den Touchscreen funktioniert gut, ist aber nicht so gelungen wie auf dem N64.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle und schöne Texturen überzeugen

Sound: Wenige Melodien, das aber mit Ohrwurmpotenzial.

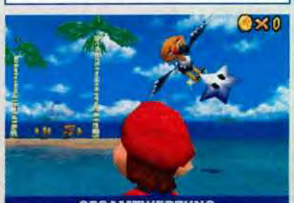
MOTIVATIONSKURVE

1 Ihr müsst euch zuerst an die Steuerung gewöhnen

2 Ihr habt euch an das Handling gewöhnt, der Spaßfaktor steigt.

3 Neue Minispiele sind freigeschaltet und neue Abschnitte entdeckt.

4 Das Spiel wird nicht langweilig und die Minispiele halten bei Laune



GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Klarer Fall, Mario hat in der Beziehung eindeutig die Hosen an – nicht nur grafisch punktet der Klempner mit der protzigen 3D-Grafik, sondern auch in puncto Umfang hat er die dicke Knollennase vorn – dafür ist Peach leichter zu steuern!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
hat eine neue Liebe!

Niedlich, was Nintendo hier abliefert. Sicherlich erreicht der Adel nicht ganz die Qualität der Mario-Brüder, zeigt aber, dass auch im Zeitalter der 3D-Grafik gradlinige 2D-Jump&Runs begeistern können. Vor allem Parry und die vier Vibe-Power-Fähigkeiten bringen Pep, lassen aber insgesamt etwas Komplexität vermissen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
steht auch auf die Prinzessin!

Mich hat die kleine Prinzessin überrascht, denn das Abenteuer sprüht vor Charme und zeigt, dass Nintendo es nicht verlernt hat, gradlinige Spielkonzepte mit innovativen und witzigen Ideen zu garnieren.

TEST
SUPER PRINCESS PEACH

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Noch nicht geprüft**
Termin **26. Mai**	Preis **Ca. 40 Euro**

- ⊕ Bezaubernde Szenarien
- ⊕ Viele neue Features
- ⊕ Genialer Soundtrack
- ⊖ Keine große Herausforderung

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Trotz zahlreicher Attacken und jeder Menge Spezialfähigkeiten bleibt die Steuerung stets übersichtlich.

STEUERUNG **83%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	85%	–%	**83%**

Abwechslungsreicher Ausflug mit Prinzessin Peach – leider recht einfach und etwas kurz.

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Puyo Pop Fever

Jetzt befällt **das süchtig machende Puzzlefieber** bis zu acht Spieler gleichzeitig!

Was klingt, wie knallroter Hustensaft gegen Grippe, ist ein gutes Heilmittel gegen mangelnde Gehirnaktivität. Der besonders in Japan äußerst beliebte Puzzlespaß ist mittlerweile auf fast allen erhältlichen Konsolen erschienen und befiel schon vor knapp einem Jahr japanische DS-Besitzer. Jetzt breitet sich die süchtig machende Knobelei auch in Deutschland aus! Wer sich bisher noch nicht infiziert hat, dem sei das Spielkonzept noch einmal kurz erläutert: In einer Märchenwelt tretet ihr gegen zahlreiche Gegner zum Duell an. Von oben fallen verschiedenfarbige Puyos, das sind kleine, verdutzt dreinblickende Kugeln, herab und werden von euch durch Rotation am unteren Rand gestapelt. Sobald vier gleichfarbige Puyos aneinander liegen, lösen sich sie auf. Je mehr ihr verbindet, umso mehr Puyos wandern auf die Seite eurer skurril ausschauenden Gegner. Diese versuchen natürlich ihrerseits, euch das Leben schwer zu machen. Aber dagegen gibt es ein Rezept: Sobald ein Angriff droht, löst ihr schnell eine Puyo-Kette aus und blockt diesen geschickt. Das hat auch noch den erfreulichen Nebeneffekt, dass eure Fever-Anzeige ansteigt. Ist diese gefüllt, beginnt der Fever-Mode, der Bildschirm leuchtet und mit wenigen Puyos könnt ihr den ganzen Bildschirm leer fegen, um den Gegner mit feindlichen Puyos zu überhäufen.

KEIN EINFACHER KLON!

Die DS-Fassung ist fast eine 1:1-Umsetzung der GameCube-Fassung. Einzelspieler-Modus, Endlos-Modus, verschiedene Charaktere – alles da, aber auch noch viel mehr. Denn erstmals tretet ihr dank WLAN-Unterstützung mit bis zu acht Spielern an – Masseninfektion ist vorprogrammiert! Das gelungene Spielkonzept funktioniert auch auf dem DS hervorragend, hat Sega doch nicht den Fehler gemacht, auf Teufel komm raus eine Touchscreen-Steuerung einzubauen. Einziger Kritikpunkt, abgesehen von der schrägen Sounduntermalung: der Einzelspieler-Modus hätte noch etwas umfangreicher sein dürfen!

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat verfällt dem Fieberwahn!

Ich mag *Puyo Pop* – auch wenn sich am altvertrauten Konzept kaum je etwas geändert hat. Die schrille Knobelei ist genau die richtige Abwechslung für zwischendurch. Besonders der Achtspieler-Modus kann überzeugen, wenngleich ich mir auch einen Online-Modus wie in Tetris DS gewünscht hätte – über das Internet andere Spieler zu bombardieren wäre sicher ein Heidenspaß geworden!

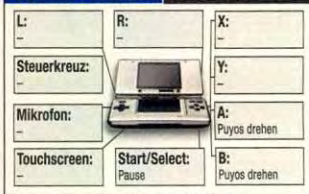
TEST

PUYO POP FEVER

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Flashpoint
Entwickler:	Sega
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.flashpoint.de
Spieler: 1-8	USK-Freigabe: Ohne Beschränkung
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. 40,- Euro

- ⊕ Cooler Mehrspieler-Modus
- ⊕ Immer noch gutes Spielkonzept
- ⊖ Kitschiger Soundtrack
- ⊖ Keinerlei Innovationen

CONTROLLER CHECK | **STANDARD**



Das Drehen und Rotieren der Puyos gelingt mit den Standard-Buttons problemlos!

STEUERUNG 79%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	65%	80%	75%

Das Puzzlefieber erobert den DS – fesselnd und mit gelungenem Achtspieler-Modus!

ALARM Je größer die Kettenreaktion, desto mehr Puyos regnet es auf die gegnerische Seite.

GROSSARTIG Unser Screen ist völlig leer gefegt der Gegner steht kurz vor dem K. o.

VORSCHAU In der Mitte des Bildschirms werden die nächsten Puyos angezeigt.

Ice Age 2 – Jetzt taut's

Von der Leinwand auf den Doppelschirm: **So gut wie der Film?**

Kaum haben es sich Sid, Manni und Diego in der Kälte gemütlich gemacht, sorgt ein Wetterumschwung für eine Katastrophe – der heimische Gletscher schmilzt und unsere drei Helden treten die Flucht nach vorne an. Ihr steuert das tierische Gespann durch dreidimensionale Levels und nutzt geschickt deren spezielle Fähigkeiten: Sid entfacht Feuer, Manni kann schwere Blöcke schieben und Diego springt gekonnt über Abgründe. Kleine Minispiele mit Touchscreen-Unterstützung sorgen für etwas Abwechslung. Nett, aber mit leicht konfuser Kamera und zähem Spielkonzept.

SASCHA DOWIDAT

KATZENSPRUNG Diego kann nicht schwimmen, aber weit springen.

TEST

ICE AGE 2 – JETZT ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal Games
Entwickler:	Amaze Entertainment
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.iceage2thegame.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

In der dreidimensionalen Eiswüste steuert sich das tierische Trio sehr gut – auch für Einsteiger geeignet.

STEUERUNG **77%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	70%	– %	**60%**

Coole Wanderung mit Sid, Manni und Diego – aber leider auch eintönigem Gameplay.

Mega Man Battle Network 5: ...

... Double Team DS. Auf dem Datenhighway ist die Hölle los!

Im fünften Aufguss der RPG-Serie hat sich wenig getan: Ihr legt euch mit einer Schurkenbande an, die Kontrolle über das Internet erlangte, besucht dabei verschiedene Schauplätze und bestreitet Echtzeitkämpfe. Im Gegensatz zu den Vorgängern wurden diesmal zwei Teams auf eine Cartridge gepackt – so könnt ihr im Multi-Modul-Modus mit bis zu acht Freunden Gegenstände tauschen. Die Grafik und der Sound mögen die Game-Boy-Hardware gut ausgereizt haben, auf dem DS wirkt *Battle Network 5* allerdings antiquiert. Wer die früheren Teile nicht kennt, kann einen Blick wagen.

CHRISTOPH KRAUS

HANDHELD Der PET verwaltet unter anderem eure Kampfstrategie.

TEST

MEGA MAN BATTLE ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Capcom
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-8**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Im Vergleich mit den Game-Boy-Abenteuern hat sich wenig geändert. Seltener Stylus-Einsatz!

STEUERUNG **70%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
55%	58%	70%	**71%**

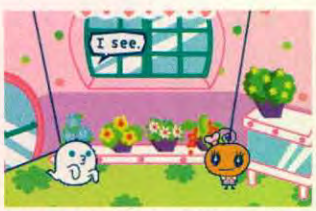
Gutes Echtzeit-Kampfsystem, zähe Handlung. Teil 5 der Serie mangelt es stark an Innovationen!

Tamagotchi Connexion: ...

.... Corner Shop. Jetzt machen die Küken einen auf Geschäftsmann!

Im neuen Spiel mit den Plastikbälgern müsst ihr eure Kundschaft in elf Minispielen bei Laune halten. So doktert ihr euren Patienten im Gebiss herum oder verziert Torten. Je besser ihr mit dem Stylus umgeht, umso mehr Geld landet auf eurem Konto. So stattet ihr eure virtuelle Bude mit Items aus oder kredenzt eurem Bits&Bytes-Küken leckere Snacks. Die Minispiele strotzen nicht gerade vor Spielspaß, auch in technischer Hinsicht kann *Tamagotchi Connexion* nicht so recht punkten. Mit Freunden dürft ihr immerhin Items tauschen – so macht der quietschbunte Titel deutlich mehr Spaß!

CHRISTOPH KRAUS



FLORIST Beim Blumendekorieren braucht's einen grünen Daumen.

TEST

TAMAGOTCHI ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Bandai/Nana On Sha
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **20. April**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Eure Items lassen sich per Stylus sehr leicht platzieren. Die Menüstruktur ist jedoch verwirrend.

STEUERUNG **75%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	67%	**55%**	51%

Das Kultküken der 90er meldet sich mit **mäßigen Minispielen** ins neue Jahrtausend zurück!

Top Spin 2

Ein Tennisspiel, das wirklich **kein Mensch braucht!**

Bei der Portierung von *Top Spin 2* wurde derart geschlampt, dass sich die Frage stellt, ob die Programmierer überhaupt Lust hatten, das Spiel auf den DS zu bringen. Die prinzipiell gute Spielbarkeit wird arg vom ständigen Ruckeln beeinträchtigt. In der alternativen Zoom-Kameraperspektive fangen die Spieler manchmal so stark an zu zucken, dass man einen Notarzt rufen möchte. Im mageren Karrieremodus steigert ihr in vier lahmen Minispielen eure Fähigkeiten. Die Spielmodi Einzelspiel und Turnier könnt ihr mit 16 lizenzierten Profis bestreiten. Einen Doppelmodus gibt es nicht.

MARIUS WALLAT

POWER Gegen diese Schläge ist absolut nichts zu machen!

TEST

TOP SPIN 2

Genre:	Sport
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Indie Built
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.take2.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

Die Schlagvarianten funktionieren ganz gut. Ruckler werfen den Spielern Knüppel zwischen die Beine.

STEUERUNG **68%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
58%	63%	51%	**51%**

Äußerst schwache Tennissimulation, die ihr **komplettes Potenzial verschenkt.**

Final Fantasy IV Advance

Retro-Fans erwartet ein Leckerbissen: Dieser Titel revolutionierte einst **das gesamte Rollenspiel-Genre!**

LUFTFAHRT In fliegenden Schiffen wie diesem legt ihr zwischendurch weitere Strecken zurück und gelangt an ansonsten unzugängliche Orte.

MÄRCHENSTUNDE Zahlreiche Sequenzen bringen euch die spannende Geschichte und ihre Hintergründe näher.

Genau wie *Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls* , das die ersten beiden NES-Teile der kultigen Rollenspielserie vereinte, wurde auch die aktuelle Neuauflage des ersten SNES-Abenteuers um einige Elemente erweitert. Optisch präsentiert sich *Final Fantasy IV* leicht aufpoliert und ist daher noch etwas ansehnlicher als früher. Auch die musikalische Begleitung wurde überarbeitet und wartet mit einigen neuen Melodien auf. Außerdem existiert ein Monsterlexikon, in dem ihr euch Details über bereits besiegte Widersacher anschauen könnt. Zusätzlich wurde ein großer Extra-Dungeon integriert, der es euch erlaubt, nach Beendigung der Hauptquests weiterhin auf Monsterjagd zu gehen. Jeder der Charaktere hat dafür neue Spezialfähigkeiten spendiert bekommen, die besonders am Anfang sehr hilfreich sind.

EINE FRAGE DER EHRE

Die emotionsgeladene Story dreht sich *Final Fantasy*-typisch um Elementarkristalle, Zauberer, Krieger und – natürlich – die Ehre. Zu Beginn des Abenteuers übernehmt ihr die Kontrolle über Cecil, seines Zeichens dunkler Ritter und Kapitän der Luftschiffflotte des Königreichs Baron. Nach einigen Querelen mit dem Diktator wird der Held seines Amtes entbunden und genötigt, weitere und noch schlimmere Schandtaten zu begehen. Von Gewissensbissen geplagt, entscheidet sich der Antiheld, von nun an gegen die Korruption und das Böse im Land vorzugehen. Auf seiner Reise trifft Cecil auf insgesamt 12 tapfere Mitstreiter der Marke Ritter, Barde, Ninja oder Zauberer der schwarzen und weißen Magie, die sich der illustren Party anschließen und auch für die spannenden (Zufalls-) Kämpfe und Quests zur Verfügung stehen. Jeder der Charaktere handelt allerdings aus eigenem Antrieb und verfolgt seine persönlichen Interessen, sodass sich eure Gruppe ständig neu formiert und die interessante Hintergrundgeschichte ungeahnte Wendungen erfährt.

FIESE KRÖTE Der Zauberer Tellah weiß, wie man mit Wasserviechern umgeht! Ab und zu fallen ihm sogar lang vergessene Sprüche ein.

LEXIKON Hier bekommt ihr einen detaillierten Überblick über bereits besiegte Gegner – natürlich auch komplett in Deutsch!

CHOCOBO-ATTACKE Manche Charaktere können hilfreiche Kreaturen heraufbeschwören. Wer hätte vor diesem gelben Vogel keine Angst?

ERFAHRUNGSWERTE

Natürlich sind Cecil und seine Mitstreiter lernfähig und entwickeln sich im Laufe des Abenteuers stetig weiter. Die in den zahlreichen Kämpfen auf der Oberwelt und in den Dungeons besiegten Gegner hinterlassen neben dem einen oder anderen Schatz auch Erfahrungspunkte, die in geregelten Abständen für einen Levelaufstieg sorgen. Bei einem solchen steigt die Anzahl der Lebenspunkte, der zur Verfügung stehende magische Vorrat wächst und neue Zauber werden erlernt. Während sich Krieger wie Cecil damit zufrieden geben, ihre Schwerter sprechen zu lassen, bedienen sich Zauberer lieber der schwarzen und weißen Magie oder beschwören furchterregende Kreaturen herauf, die für kurze Zeit tatkräftig ins Kampfgeschehen eingreifen. Die zahlreichen und sehr fantasievoll designten Monster gehören bestimmten Klassen an, die sich durch unterschiedliche Eigenschaften auszeichnen und somit ihre individuellen Stärken besitzen, aber auch Schwachstellen aufweisen. So bekommen die Kämpfe eine leichte taktische Note und ihr solltet gut überlegen, wie und mit welcher Ausrüstung ihr die nächste Aufgabe angeht.

IN ALTER FRISCHE

Alles in allem ist *Final Fantasy IV Advance* ein tolles Rollenspiel, das vor allem Retro-Zockern gefallen dürfte. Fans der Serie wissen, was sie erwartet, bekommen aber – nicht zuletzt wegen des tollen neuen Dungeons – immer noch viel geboten, sodass sich auch für diese ein Blick in die GBA-Neuauflage lohnt. Für alle, die den Einstieg in die kultige Videospielserie verpasst haben, bietet sich nun die Möglichkeit, ein gutes Stück Rollenspiel-Allgemeinbildung nachzuholen. Die Masse an Items und Zaubersprüchen, der große Umfang der Hauptquests und das für damalige Verhältnisse revolutionäre Active-Time-Battle-Kampfsystem entschädigen für die angestaubte Technik und sorgen für viele Stunden *Final Fantasy*-Spaß.

MARIUS WALLAT

FAULPELZ Kinder, das kommt davon, wenn man zu viele Spiele spielt, anstatt vernünftig für die Schule zu lernen!

DETAIL-CHECK FF IV ADVANCE

FF auf dem GBA

Im Detailcheck erfahren Neulinge alles Wissenswerte über die *FF*-Episoden auf dem Game Boy Advance!

FINAL FANTASY IV ADVANCE

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Leicht aufpoliert und etwas ansehnlicher als auf dem SNES.
Sound: Nette Kompositionen und einige neue Melodien.

UMFANG ★★★★★

Kapitel: 14 Abschnitte
Story: Erstmals eine richtige Hintergrundgeschichte und glaubwürdige Charaktere, deren Handlungen man versteht.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Das Active-Time-Battle-System bringt frischen Wind in die Zufallskämpfe. Eine sich füllende Leiste neben dem jeweiligen Namen zeigt an, wann das nächste Gruppenmitglied an der Reihe ist.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

FF 1&2: DAWN OF SOULS

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Monster wurden neu gezeichnet und sehen schicker aus.
Sound: Etwas schöner als auf dem NES. Insgesamt ganz nett.

UMFANG ★★★★★

Kapitel: 8 bzw. 9 Kapitel
Story: FF I kommt ohne detaillierte Story aus. FF II ist da ein wenig ausgefeilter und wartet mit Details in der Storyline auf.

GAMEPLAY ★★★★★

Kampfsystem: Der Vorläufer des ATB verfügt über keine Statusleisten, sodass man nie weiß, wer als Nächstes an der Reihe ist und wann ein bestimmter Charakter eingreifen kann.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: Wer bis dato noch keinen Kontakt zu *Final Fantasy* hatte und sich doch noch auf das Abenteuer einlassen möchte, kann dies auf dem GBA jederzeit tun. Sowohl *Dawn of Souls* als auch *FF IV Advance* sind Rollenspiele, die einen Blick wert sind. Letzteres hat einen Tick die Nase vorn.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Marius Wallat
wurde von FF verzaubert.

So geradlinig der Spielverlauf auch sein mag, durch die teils minutenlangen Storysequenzen und das fesselnde Active-Time-Battle-Kampfsystem kommt eine tolle Oldschool-RPG-Stimmung auf. Es macht einfach Spaß, die vielen verschiedenen Dungeons nach Schätzen zu durchforsten und die Charaktere stetig aufzuleveln. Besonders die Vielzahl an Monstern und Zaubersprüchen begeistert.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Christoph Kraus
erkennt jedes Pixel wieder.

Wer mit der angestaubten technischen Präsentation leben kann und die Muse hat, sich in die hintergründige Spielwelt hineinzuversetzen, wird mit einem äußerst umfangreichen Rollenspiel belohnt. Beim genialen Kampfsystem wird den heutigen Spielern wieder einmal vor Augen geführt, dass Spiele schon früher richtig komplex sein konnten. Wer die *Final Fantasy Anthology* (PSone) nicht besitzt, greift zu!

TEST

FF IV ADVANCE

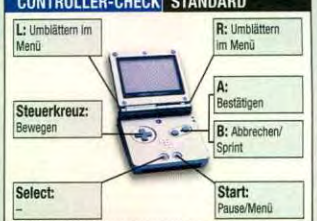
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square Enix
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **2. Juni**	Preis **Ca. € 40,-**

⊕ **Viele Dungeons und Städte**
⊕ **Ausgefeilte Hintergrundgeschichte**
⊕ **Spannendes Kampfsystem**
⊖ **Technisch altbacken**

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Menüführung und Kampfsystem sind – mit Ausnahmen – übersichtlich und nachvollziehbar.

STEUERUNG **83%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	72%	–%	**84%**

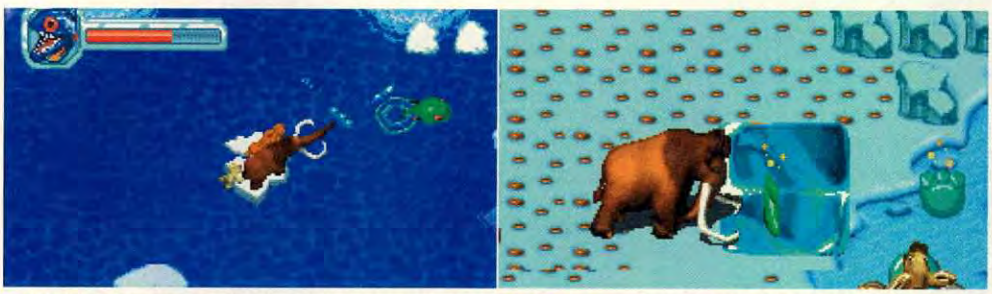
Schöne Umsetzung des **Rollenspiel-Klassikers.** Linear, aber spannend!

Ice Age 2 – Jetzt taut's

Jetzt scheint die Sonne – **und das Eis schmilzt.**

Das Säbelzahneichhörnchen Scrat ist wohl das sympathischste Urvieh aller Zeiten, wird den GBA-Besitzern aber fast gänzlich vorenthalten. Auf dem GBA spielen die Helden Manni, Diego und natürlich Faultier Sid die Hauptrolle. Während ihrer Reise aus dem schmelzenden Eis ist Teamwork mehr als wichtig. Manni schiebt riesige Steinblöcke beiseite, Diego springt über Abgründe und Sid setzt als der Herr des Feuers Sträucher in Brand. Neben kleinen Jump&Run-Einlagen gibt es viel zu Knobeln, denn häufig versperrt rutschiges Eis den Weg oder Wasser hindert am Vorankommen. Die drei Urviecher müssen sich gegenseitig unterstützen und so wechselt ihr per Tastendruck hin und her. Wie in der DS-Fassung gibt es kleine Minispiele, allerdings systembedingt ohne Touchscreen-Unterstützung. Grafisch sieht die Flucht vor dem Wasser richtig gut aus und auch der Sound überzeugt. Allerdings bietet das Spielkonzept zu wenig, um längerfristig zu motivieren.

SASCHA DOWIDAT



TEAMWORK Auf der Scholle kämpft ihr gegen Piranhas. **KOLOSS** Manni schiebt problemlos Steine zur Seite.

TEST

ICE AGE 2 – JETZT ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal Games
Entwickler:	Amaze Entertainment
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.iceage2game.com**

Spieler 1	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 35,-

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Trotz permanenten Charakterwechsels bleibt die Steuerung übersichtlich und leicht bedienbar. STEUERUNG 78%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	70%	– %	65%

Vergnüglicher Geschicklichkeitstest mit den Charakteren Manni, Sid und Diego.

Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition

Lasst die Karten entscheiden, wer Weltmeister wird!

Neben der Fußball-WM findet dieses Jahr auch wieder die offizielle Kartenduell-Meisterschaft der *Yu-Gi-Oh!*-Fangemeinde statt. Die *Ultimate Masters Edition* ist die amtliche Trainings-Software, mit der sich die Profis aus allen Kontinenten messen. Das Spiel verzichtet auf die Rollenspiel-Elemente des DS-Ablegers *Nightmare Troubadour*, was dem Titel einen nicht unerheblichen Teil der Spielmotivation entzieht. Ihr bestreitet stattdessen freie Duelle gegen unterschiedlich starke Computergegner und beweist in vier Spielvarianten mit jeweils vorgegebenen Bedingungen euer Geschick. In einem komplexen, aber etwas unübersichtlichen Karten-Editor stellt ihr euer Deck zusammen – ihr habt Zugriff auf über 1.500 Karten. Dank einer Liste der verbotenen und limitierten Karten könnt ihr euch vor Antritt des Turniers informieren, ob eure Lieblingskarten überhaupt zur Weltmeisterschaft zugelassen sind. Als Bonus für Sammler liegen dem Titel übrigens drei seltene Karten bei.

CHRISTOPH KRAUS

NUR FÜR PROFIS Ein Tutorial für Einsteiger fehlt erneut. **VOLL GESTOPFT** Im Editor sortiert ihr euer Kartendeck.

TEST

YU-GI-OH! U. M. E.

Genre:	Strategie
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.konami.de**

Spieler 1-2	USK-Freigabe Ohne Beschr.
Termin Erhältlich	Preis Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

Der Deck-Editor lässt sich weniger intuitiv bedienen, doch die übrige Steuerung ist okay. STEUERUNG 75%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
58%	68%	70%	66%

Mäßig präsentiertes Kartenspektakel mit komplexem Regelwerk, leider ohne Story!

Power Rangers S.P.D.

Werden die Superhelden **jetzt politisch?**

Fans wissen natürlich, dass es sich bei *S.P.D.* um die Abkürzung für *Space Patrol Delta* handelt, die neueste TV-Serie der Power Rangers. Wer kein Pay-TV daheim hat, guckt allerdings in die Röhre, zieht dafür aber auf dem GBA in den Kampf. THQ verwurstet die Mischung aus Jump & Run, gespickt mit Beat-'em-Up-Elementen und einigen Rennspielabschnitten, zu einem Lizenzprodukt der leidlich unterhaltsamen Art – einfaches Konzept, langweilige Levels, lediglich die Fähigkeiten der Power Ranger und die Fahrten mit dem Delta Runner sorgen für Kurzweil.

SASCHA DOWIDAT

SpongeBob Schwammkopf ...

... und seine Freunde: Durch dick und dünn!

In seinem aktuellen Auftritt zieht SpongeBob nicht alleine in den Kampf! Gegen das Syndikat des Bösen stehen ihm jede Menge Freunde anderer Nikelodeon-Zeichentrick-Serien zur Seite: Jimmy Neutron, Danny Phantom und Timmy Turner. Um dem Jump & Run etwas Pep zu verleihen, hat jeder Charakter seine individuelle Ausrüstung, wie etwa ein Jet Pack oder auch etwas Elektroplasma, um damit spezielle Aufgaben zu erfüllen. Für eine jüngere Zielgruppe konzipiert, ist das Spiel recht einfach, kann aber dank witziger Szenarien kurzzeitig überzeugen

SASCHA DOWIDAT

Namco Museum 50th Anniversary

Fünf Spielhallen-Klassiker für die Westentasche!

Jetzt schlägt auch Namco auf dem GBA mit seinem 50. Geburtstag zu und versorgt Retrofreunde mit fünf alten Spieleklassikern. Ist das ein Grund zum Feiern? Das kommt auf euer Alter an, denn die Titel haben schon einige Jahre auf dem Buckel: *Pac-Man* und seine bessere Hälfte *Ms. Pac-Man*, der *Space Invaders*-Verschnitt *Galaga*, *Rally-X* und *Dig Dug*. Aber vor allem der gelbe Pillenfresser und *Dig Dug* machen auch heute noch Freude. Optisch und akustisch gibt es keine Frischzellenkur. Ältere Semester schwelgen in Nostalgie, jüngere Spieler wenden sich schnell ab!

SASCHA DOWIDAT

Top Spin 2

Nie war der **Weg an die Spitze** so langweilig!

Top Spin 2 schlägt auf dem GBA auf und ist für das Tennis-Genre leider keine Bereicherung. Grafisch mau, präsentiert sich der Karrieremodus sehr dünn. Die Steuerung wurde bestmöglich an den GBA angepasst, die Ausführung der Risiko-Schläge und Stoppbälle ist aber nicht immer nachvollziehbar. Da die KI der Gegner haarsträubende Aussetzer aufweist, solltet ihr keine Probleme mit euren Kontrahenten haben. Wirklich schlecht geraten ist der Sound. Knarzige Musik und ein Sprecher, der in einer Metallbüchse zu stecken scheint, lassen euch den Regler auf Null stellen.

MARIUS WALLAT

FETTES VIEH Ihr steuert sogar den riesigen Delta Squad Megazord.

POWER PLAY Ihr kontrolliert zwei Figuren gleichzeitig.

DIG DUG Luftpumpe raus und Gegner aufblasen!

ÖDE So wie es aussieht, spielt es sich auch.

TEST

POWER RANGERS S.P.D.

Genre:	Action
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Natsume
Speichern:	Passwort
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 30,-

CONTROLLER CHECK: STANDARD

Dank des einfachen Spielkonzepts funktioniert die Steuerung von Rangern und Delta Runner sehr gut.

STEUERUNG 75%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
46%	51%	– %	43%

Ein Fall für den Elektroschrott – der simple Genremix wird nur Fans schmecken!

TEST

SPONGEBOB ...

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	THQ
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.thq.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK: STANDARD

Spongebob und seine Freunde lassen sich prima in den Kampf steuern – einfach und gut!

STEUERUNG 76%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	56%	– %	62%

Witziges Cartoon-Abenteuer mit vielen alten Bekannten – insgesamt zu einfach!

TEST

NAMCO MUSEUM ...

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Namco
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.electronic-arts.de
Spieler:	1
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK: STANDARD

Schon in der Spielhalle reichten zwei Knöpfe für die volle Kontrolle aus, so auch hier!

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
25%	45%	– %	57%

Leicht angestaubte Retroparty mit fünf Arcadeklassikern – kurzzeitig faszinierend!

TEST

TOP SPIN 2

Genre:	Sport (Sonstige)
Hersteller:	2K Sports
Entwickler:	Indie Built
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.take2.de
Spieler:	1-2
USK-Freigabe:	Ohne Beschr.
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

CONTROLLER CHECK: STANDARD

Die Spieler rennen flott über den Platz. Insgesamt kein Totalausfall.

STEUERUNG 64%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	41%	49%	49%

Grafisch und **spielerisch äußerst mageres GBA-Tennis**. Immerhin läuft's im Vergleich zum DS flüssig.

IMPORT-NEWS

TRAUT SICH WAS Nintendo-Präsident Satoru Iwata wertete den DS-Erfolg als Beleg für die Marktchancen unkonventioneller Spieleentwicklung.

„Wir laufen nicht vor Risiken davon, wir rennen ihnen entgegen"

PRESSEKONFERENZ **Satoru Iwata hielt eine starke Ansprache auf der Game Developers Conference**

Wer sich in die lange Schlange einreihte, um Einlass zur Keynote von Nintendo-Präsident Satoru Iwata zu finden, wurde mit neuen Revolution-Erkenntnissen nicht gerade überschüttet. Iwata spielte wie letztes Jahr den „Ich bin einer von euch"-Charme in seiner Eigenschaft als früherer Spieleentwickler aus. „Disruptive Development" lautete das Motto seiner Ansprache, etwa: „Gegen den Strich entwickeln". Also eine weitere Variante des Nintendo-Dogmas, wonach coole Ideen viel wichtiger seien als hochgezüchtete Hardware und immer realistischere Grafik. Als Paradebeispiel führte Iwata die jetzt auch in der westlichen Welt erscheinende *Gehirn-Jogging*-Serie an. Die Idee dazu sei dort entstanden, „wo alle tollen Einfälle herkommen: dem Unternehmensvorstand" grinste Iwata und hatte die Lacher auf seiner Seite. Nintendos Finanzchef sinnierte einst, warum Leute in seinem etwas reiferen Alter kaum mehr Videospiele anrühren. Aus diesem Gegrübel wurde inzwischen eine Serie, die sich in Japan über 5 Millionen Mal verkauft hat. Bei einer Vorführung der US-Version traten vier Teilnehmer zum Arithmetik-Wettstreit an, darunter auch *Sims*-Erfinder Will Wright als Ehrengast.

Was will uns Iwata damit sagen? Dass man verdammt erfolgreich damit sein kann, Nichtspieler durch unkonventionelle Software zu bekehren. Eine Philosophie, die auch bei der nächsten Heimkonsole Revolution angewandt werden soll, wenngleich es noch keine konkreten Spielbeispiele zu sehen gab. Iwata ging stattdessen auf die Entwicklungsgeschichte des unorthodoxen Control-

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Nie wieder NES?

Momentan gibt es in Japan einen großen Markt für gebrauchte Videospiele, sowohl für Hard- wie auch für Software. Wenn man eines der berühmten Viertel, wie etwa Akihabara in Tokio, besucht, findet man zahlreiche Shops, wo immer noch NES-, SNES- und N64-Spiele und -Konsolen erhältlich sind. Allerdings könnte sich das zum 1. April radikal ändern. Die japanische Regierung hat ein neues Sicherheitsgesetz für Elektrogeräte eingeführt, wobei ein Gerät ohne PSE-Siegel (ein Siegel, welches den sicheren Betrieb garantiert) nicht verkauft werden darf. Nun haben die wenigsten Produkte, die vor 2001 verkauft wurden, dieses Siegel. Infolgedessen haben sich viele Videospielläden dazu entschlossen, keine alten Konsolen mehr zu verkaufen. Hoffentlich bleiben einige von ihnen mit der „Virtual Console" des Revolution für die Zukunft erhalten.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Super Mario Strikers
2 Baten Kaitos II
3 Mario Party 7
4 SD Gundam Gashapon Wars
5 Naruto 4

NINTENDO DS

1 More DS Brain Training
2 Pokémon Ranger
3 Animal Crossing DS
4 DS Brain Training
5 English DS Training

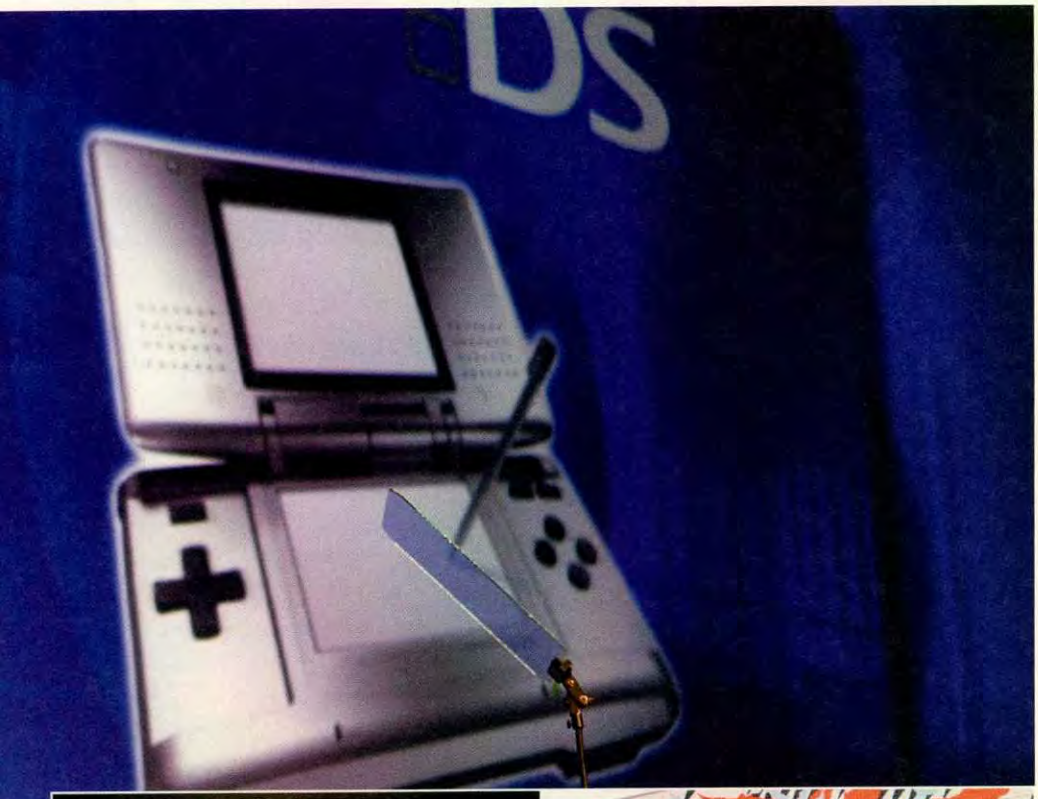
GAME BOY ADVANCE

1 Crayon Shin Chan
2 Famicom-Mini Super Mario Brothers
3 Yggdra Union
4 Power Pocket Dash
5 Kingdom Hearts CoM Ultimate Hits

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

N-ZONE NEWSTICKER

+++ MILLIONENSELLER Unter den Top5 der meistverkauften Videospiele Japans im vergangenen Geschäftsjahr (28.03.05 bis 26.03.06) finden sich gleich vier DS-Titel! Auf Platz 1 trohnt *Animal Crossing: Wild World* mit unglaublichen 2,34 Mio. verkauften Exemplaren. Mit 4,32 Mio. Käufern lag der Nintendo DS auch bei der Hardware ganz vorn. **+++ KUNST MIT KONSOLE** Nintendo präsentiert eine besondere Installation unter dem Namen „bit Generations" in Tokio, wobei an sieben Säulen Demofilme auf 60 Game Boy Micro gezeigt werden. **+++ NINTENDO-LAND?** Gerüchten zufolge plant Nintendo in naher Zukunft einen Freizeitpark namens „Mario Fac-



NASE PLATT DRÜCKEN Einen Revolution-Prototyp gab es nur hinter Glas zu sehen. Die Konsole wirkt ebenso kompakt wie edel.

TRENDSUCHE & ERFAHRUNGSAUSTAUSCH Rund 12.000 Spieleindustrie-Schaffende tagten im San Jose Convention Center.

lers ein. Erst vor gut einem Jahr hätte man sich bei Nintendo die Frage „Was wäre, wenn man einhändig spielen könnte?" gestellt. Denn angesichts herkömmlicher Konsolen-Gamepads hätten viele Leute Berührungsängste, während TV-Fernbedienungen niemanden abschrecken würden.

EIN WICHTIGER TEIL DER REVOLUTION

Dann wurden neue Details zum Online-Download-Service der Revolution-Konsole enthüllt. Neben ausgewählten Nintendo-Oldies sollen auch „die besten" Klassiker spielbar sein, welche seinerzeit für die 16-Bit-Systeme Mega Drive und PC-Engine veröffentlicht wurden. Iwata ermutigte auch zu Neuentwicklungen kleiner, Download-gerechter Spiele. Derzeit verlasse sich die Industrie zu sehr auf immer umfangreichere, komplexere Titel, die dann zwecks Risiko-Minimierung oft Fortsetzungen bekannter Konzepte seien. Das entspräche einer Buchhandlung, die nichts anderes außer dicken, teuren Enzyklopädien anbiete. Nintendos „Virtual Console"-Onlinedienst werde nach dem Vorbild von Apples Musikservice iTunes entwickelt und eigne sich als Vertriebsmedium für kleinere, preiswertere Spiele, die ohne Filmlizenzen und aufwendige Zwischensequenzen auskommen.

Zum Abschluss betonte Iwata erneut, dass es Nintendo nicht nur um Geschäftemacherei gehe, sondern man sich explizit auf Innovationen fokussiere: „Wir laufen nicht vor Risiken davon, wir rennen ihnen entgegen". Winkend verabschiedete er sich vom Spieleentwickler-Publikum, der Applaus fiel kräftig aus. **(hl)**

tory" in einigen Einkaufszentren der AEON-Kette zu eröffnen. **+++ WLAN IM LADEN** Bis jetzt konnte man den Nintendo-WLAN-Adapter nur online erwerben, doch momentan laufen Untersuchungen, ob und wie ein Verkauf in bestimmten Geschäften möglich wäre. **+++ GESELLENSTÜCK** Seit April sind in Japan vier Spiele per Download erhältlich, die von Nintendos Game Seminar produziert wurden. Dort werden Studenten im Bereich Spiele-Design ausgebildet. **+++ SUPER SYNCHRO** Electronic Arts gab bekannt, dass die englische Synchronisation des Titels *Superman Returns* von den Schauspielern des Films übernommen wird. Das Spiel zum Film erscheint Ende Juni in Europa.

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Zwei Welten

So irre Extreme bei der Ausrichtung neuer Konsolen hat die Videospielebranche noch nicht gesehen. Mittwochmorgen auf der Game Developers Conference: Phil Harrison bestreitet die Sony-Keynote. Außergewöhnliche Grafikleistungen, riesiger Datenparkplatz Blu-Ray-Scheibe, es geht zack-zack-zack. Unter den vorgeführten, noch unfertigen Spielen dominieren „aufgehübschte" Versionen alter Ideen. Beim Ego-Shooter wackeln ein paar Physikobjekte mehr, beim Offroad-Rennspiel wird die Matschverspritzung dynamisch berechnet. Das ist in etwa das, wovor es Nintendo-Chef Iwata graut, der 24 Stunden später an gleicher Stelle seine völlig gegensätzliche Rede hält. Er will mehr Spiele, die ungewöhnlich und leicht zugänglich sind, die ohne HD-Grafiken bestehen können. Keine teure Multimedia-Wunderkiste soll der Revolution sein, sondern eine elegante, unkomplizierte Spielkiste, die Frische und Aufregung in die Branche zurückbringen soll. Und zum Glück gibt es die Erfolgszahlen des Nintendo DS, die Iwatas Forschheit irgendwie Recht geben und die Hoffnung nähren, dass das Revolution-Konzept tatsächlich aufgehen könnte. Vielleicht waren auch die Menschenschlangen für diese beiden GDC-Keynotes ein Indiz dafür, wer derzeit die interessantere Vision predigt: die Schlange bei Sony war lang, die bei Nintendo länger.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1. Mario Kart: Double Dash
2. Sonic Riders
3. Super Mario Strikers
4. Super Smash Bros. Melee
5. Mario Party 7

NINTENDO DS

1. Animal Crossing: Wild World
2. Mario Kart DS
3. Mario & Luigi: Partners in Time
4. Nintendogs: Dachshund & Friends
5. Nintendogs: Chihuahua & Friends

GAME BOY ADVANCE

1. Harry Potter: Goblet of Fire
2. Chicken Little
3. Yu-Gi-Oh! Duel Academy
4. Pokémon Emerald
5. Super Mario Bros. 3

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Odama	13. April

Erscheint demnächst:

Real Powerful Pro Major League	11. Mai
RAJIRUGI GENERIC	25. Mai
The Legend of Zelda	2006
Kirby	2006
Eye Shield 21	2006

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Zoo Tycoon DS	20. April
Tsubasa Chronicles Vol.2	20. April
Point And Speak Phrase Book	20. April
My Battle Machine	27. April
Naruto 4 DS	27. April
Tetris DS	27. April

Erscheint demnächst:

Brain Master – Gun Bullet Trainer	18. Mai
Great Strategy DS	25. Mai
New Super Mario Brothers	25. Mai
Turn and Connect Touch Panic	25. Mai
Tales of Tempest	8. Juni
Luthor the Phantom Thief	15. Juni
Digimon Story	15. Juni
Magical Vacation	25. Juni
Metal Saga	Juni
Rockman Zex	Juli
Brave Story	Juli

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Mother 3	20. April

Erscheint demnächst:

KARUCHOBIT	18. Mai

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Odama	10. April
MLB 2K6	10. April
Rampage: Total Destruction	25. April

Erscheint demnächst:

X-Men: The Official Movie Game	9. Mai
Disney/Pixar's Cars	Juni

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Guilty Gear: Dust Strikers DS	3. April
Top Spin 2 DS	3. April
Brain Age: Train your brain	16. April
Ultimate Brain Games	18. April
2006 FIFA World Cup	24. April
Scurge: Hive	25. April

Erscheint demnächst:

New Super Mario Bros.	7. Mai
Big Brain Academy	30. Mai
Miss Spider: Harvest Time Hop & Fly	Mai
Magnetica	5. Juni
Harvest Moon DS	Juni
Disney/Pixar's Cars	Juni

game boy advance

Zuletzt erschienen:

Dragon Ball Advance Adventure	3. April
Ultimate Pocket Games	4. April
Walt Disney Pictures Presents The Wild	4. April
Cabbage Patch Kids	4.April
Barnyard	19. April
2006 FIFA World Cup	24. April
DreamWorks' Over The Hedge	2. Mai

Erscheint demnächst:

X-Men The official Movie Game	Mai
Juka and the Monophonic Menace	1. Juni
Disney/Pixar's Cars	Juni

KULTIG Dias Spiel steckt voll alberner Ideen.

Mother 3

ROLLENSPIEL Earthbound-Fans atmen auf.

Vor elf Jahren erschien das Rollenspiel *Mother* auf dem NES, nach fünf Jahren kam Teil 2 auf dem SNES, bei uns bekannt unter dem Namen *Earthbound*. Die Fangemeinde freute sich, als Teil 3 1996 für das N64 angekündigt wurde – besonders, als es 1999 sogar eine spielbare Version zu sehen gab. Doch ein Jahr darauf wurde es plötzlich aufgegeben und die Fans sahen das Ende der Serie gekommen. Umso überraschender ist nun, dass *Mother 3* doch noch erschienen ist und zwar auf dem GBA. Die finale Version ermöglichte erste Einblicke in die lang ersehnte RPG-Welt. So wurde die knallbunte Grafik der Vorgänger beibehalten und auch die skurrilen Monster. Die Helden des Spiels sind die Zwillinge Ryuka und Claus sowie deren Vater Flint und ihr Hund Bonny. Streifte der Spieler zuvor durch die Ländereien eines ganzen Kontinents oder gar eines Planeten, ist der Schauplatz nun lediglich eine Insel. Mehrere Story-Episoden geben dem Spieler die Kontrolle über verschiedene Charaktere, die – das ist nach kurzer Spielzeit deutlich geworden – sehr gut in die Hintergrundgeschichte und Ereignisse eingebunden wurden. **(ses)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

VIELFALT Ihr dürft mehrere Figuren steuern.

Cooking Mama

KOCHSPIEL Na hoffentlich schmeckt's.

Ein Kochspiel für den Nintendo DS? Entgegen allen Befürchtungen einer spielerischen Themaverfehlung möchte das Entwickler-Urgestein Taito zeigen, dass mobiles Brutzeln und Köcheln sehr wohl gut funktioniert. *Cooking Mama* ist eines der wenigen DS-Spiele, die den Touchscreen als einziges Haupt-Spielinstrument benötigen. Auf Nintendos Handheld ist Kochen vor allem Handarbeit, denn alle Vor- und Zubereitungen werden anhand des Touchscreen-Stylus-Duos erledigt. So zerkleinert man Gemüse, nimmt Fische auseinander, kombiniert sie zu leckeren Gerichten und richtet sie hübsch an. Mit fortschreitendem Schwierigkeitsgrad werden die Rezepte komplizierter und das Zeitlimit bis zum Anrichten knapper. **(ses)**

Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

BRENZLIG Ihr dürft nichts anbrennen lassen.

Pokémon

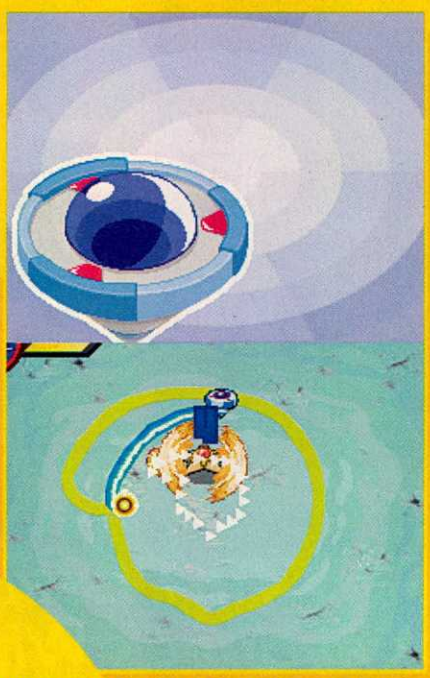
Eingekreist und ausgenutzt

– Pikachu & Co. in ihrem ersten DS-Abenteuer!

Was haben wir den Pokémon nur angetan? Jahrelang haben wir sie gefangen, hartnäckig trainiert und sie in den brutalen Kampf mit ihren Artgenossen geschickt. Dabei ist der Artenschutz völlig auf der Strecke geblieben – doch damit ist jetzt Schluss! Pokémon gehören in ihre natürliche Umgebung! Aber fühlen sie sich dort nicht einsam? Ist das nicht gefährlich? Haben wir uns auch gefragt, aber nach den ersten vergnüglichen Stunden mit *Pokémon Ranger* kann es nur eine Entscheidung geben: Weg mit den Bällen, Freiheit für die Pokémon!

EIN FRIEDLICHES MITEINANDER!

Zu Beginn entscheidet ihr euch für einen männlichen oder weiblichen Ranger, packt eure Siebensachen, entert eine Yacht und lauft kurze Zeit später im Hafen von Ring Town ein. Aber was ist das? Über dem Hafen kreisen Wingulls, Krebscorps krabbeln umher, Relaxo schnarcht auf einem Gullideckel vor sich hin und an der Kaimauer guckt ein seltenes Lugia hervor – hier weht ein anderer Wind als in Hoenn. Kein Wunder, denn hier wacht die Ranger Union über das Zusammenleben von Menschen und Pokémon. Als frischgebackener Ranger macht ihr euch als Erstes mit eurer Ausrüstung vertraut: dem Pokémon Styler und der Capture Disc. Um die kleinen Viecher zu fangen, schnappt ihr euch das futuristische Gerät, zückt den Stylus und zieht blitzschnell Kreise um das verdutzte Pokémon. Aber Achtung, lasst euch nicht attackieren, sonst dürft ihr von Neuem beginnen und die Energieleiste des Pokémon Styler sinkt. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein lautes „Plopp" und das Pokémon ist gefangen. Pokémon leben zwar in ihrer natürlichen Umgebung, werden aber von Rangern kurzfristig geschnappt, um verschiedene Aufgaben zu erledigen – doch dazu später mehr. Was auf den ersten Blick nicht sehr komplex anmutet, offenbart nach wenigen Missionen viel Finesse und ein raffiniertes Konzept. Das Geheimnis ist eure Capture Disc, denn diese kann mit unterschiedlichen Pokémon bestückt werden. Dass Elektropokémon effektiver im direkten Kampf gegen Wasserpokémon sind, ist bekannt, und dieses System funktioniert auch hier. Bestückt ihr den Pokémon Styler mit einem aufgeladenen Magnetilo, lässt sich ein Wasserpokémon wie Hydropi wesentlich leichter fangen. Habt ihr ein Pokémon besiegt, schließt es sich euch an. Wie im Gänsemarsch folgen euch Pikachu, Schwalbini oder Zigzachs quer über die Insel – allerdings immer nur vier Pokémon gleichzeitig oder ihr müsst aussortieren. Die Auswahl will gut bedacht sein, denn die Aufgaben eines Rangers sind vielfältig. Verschwundene Pokémon wollen wieder eingefangen werden, Kisten versperren jungen Damen den Hauseingang oder im Keller ist das Licht ausgefallen – da können Pokémon wahre Wunder vollbringen. Nehmen wir als Beispiel den Keller. Wie bringt man Licht ins Dunkel? Ganz einfach: indem man ein Sterndu einfängt und es ins Untergeschoss bringt – schon wird es taghell. Jedes Pokémon kann allerdings nur einmal genutzt werden. Danach macht es einen lauten Schrei



DREHWURM Die Zahl über dem Sterndu gibt an, wie viele Umdrehungen ihr noch braucht.

ÜBERBLICK Auf dem oberen Bildschirm werden Karten und Statistiken eingeblendet.

SEITE AN SEITE Minun ist das Partnerpokémon männlicher Ranger.

Ranger

und verabschiedet sich zurück in die Freiheit, bis es erneut gefangen wird.

ROLLENSPIEL ADE!

Pokémon-Fans werden auf den ersten Blick die zahlreichen Kämpfe vermissen, denn *Pokémon Ranger* ist ein reinrassiges Action-Adventure, dessen Atmosphäre und Gameplay den Rollenspielen in nichts nachsteht. Vor allem grafisch zieht das Niveau dank der besseren Fähigkeiten des DS gegenüber dem GBA deutlich an. Es scheint fast so, als würde die Insel leben – an jeder Ecke trefft ihr neue Charaktere und weitere Pokémon. Der Sound ist wie immer genial: beschwingte Arrangements, wenn es auf dem Schirm rundgeht, wechseln sich mit ruhigen, eingängigen Stücken ab, die passend und unaufdringlich wirken. Ein toller Ableger, der die Fähigkeiten des DS geschickt ausnutzt und das grundlegende *Pokémon*-Spielkonzept gekonnt in einen Action-Adventure-Mantel presst. Im Vergleich zu *Pokémon Rubin, Saphir* oder *Smaragd* könnten sich Fans lediglich an dem etwas geringen Umfang stören!

SASCHA DOWIDAT

ERFOLG **In Ring Town müsst ihr sechs Enecos zu ihrer Besitzerin zurückbringen (o.).**

HILFREICH **Hier reißt ein Paras die Pforte ein (u.).**

DETAIL-CHECK POKÉMON RANGER

Fangen spielen!

Wer ist cooler? - Ranger oder Sammler? Lest selbst.

POKÉMON RANGER

GAMEPLAY ★★★★☆

Orden: Insgesamt 10, aber die Langzeitmotivation ist geringer.

Orte: Die Reise beginnt in Ring Town auf der Insel Fiore. Später erkundet ihr verlassene Ruinen, mehrere Städte, kraxelt durch die Berge oder macht euch sogar auf den Weg an einen Strand.

Pokémon: Von den insgesamt 386 Pokémon könnt ihr nur gut 200 im Spiel einfangen, darunter ebenfalls viele seltene.

Kämpfe: Duelle gibt es in Pokémon Ranger keine, dafür aber andere Herausforderungen. Das Konzept unterscheidet sich deshalb von der Smaragd-Edition.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Richtig klasse! Noch besser als die Grafik in Pokémon Smaragd.

Sound: Gelungener Mix aus dramatischen Stücken und ruhigen Arrangements.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

POKÉMON SMARAGD

GAMEPLAY ★★★★☆

Orden: 8 Orden, allerdings ist die Langzeitmotivation sehr hoch.

Orte: Ihr startet im Heimatdorf Wurzelheim. Hoenn wartet diesmal aber mit einigen veränderten oder völlig neuen Orten auf, wie der Pokémon Frontier oder einer zusätzlichen Safarizone.

Pokémon: Ihr könnt besonders viele legendäre Pokémon wie Latios oder Rayquaza fangen.

Kämpfe: Team-Kämpfe stehen auf dem Programm, sowohl mit zwei Pokémon gleichzeitig als auch mit einem Computergegner an eurer Seite.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Grafisch gibt es kaum Veränderungen zu Rubin & Saphir.-

Sound: Melodien, die sich kaum von den anderen Fassungen unterscheidet.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: Rollenspiel oder Action-Adventure, das ist hier die Frage. Beide Spiele sind fantastisch, allerdings bietet Pokémon Smaragd eine größere Langzeitmotivation, Pokémon Ranger dafür mehr Action. Punktsieg für das Rollenspiel – Fans kaufen beide Spiele!

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat tritt jetzt Greenpeace bei.

Mein neues Amt als Ranger gefällt mir überraschend gut. Das Spielerlebnis ist gelungen und wesentlich actionorientierter als in den Rollenspielen, bietet aber eine ähnlich hohe Komplexität. Die verschiedenen Aufgaben sind gut ausgetüftelt, während Grafik und Sound eine perfekte Atmosphäre zaubern. Mein persönliches Highlight ist die geniale Stylus-Steuerung.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Christoph Kraus plädiert für den Artenschutz.

Bei *Pokémon Ranger* macht HAL von Anfang an eines richtig: Das Action-Adventure basiert im Gegensatz zu *Pokémon Dash* nicht auf einer einzigen Gameplay-Idee, sondern wirkt trotz vielfältigem Spieldesign wie aus einem Guss. Mit bis zu vier Monstern spaziere ich durch detaillierte Spielwelten, kreise mit dem Stylus Pokémon ein und werde erneut vom Sammelwahn erfasst!

IMPORT-TEST

POKÉMON RANGER

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Laboratory
Internet:	www.nintendo.co.jap
Spieler:	1
Sprache:	Japanisch
Europa-Termin:	Unbekannt
Störfaktor Sprache:	Hoch

- ⊕ Gute Touchscreen-Einbindung
- ⊕ Hervorragendes Spielkonzept
- ⊕ Detaillierte und liebevolle Grafik
- ⊖ Vergleichsweise geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

Egal ob es um die Steuerung des Helden oder das Einfangen der verschiedenen Pokémon geht – genial!

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	84%	–%	83%

IMPORT JAPAN

Transformation gelungen – auch im Action-Adventure können die Pokémon überzeugen.

HARDWARE

SICHER Schutzfolie und Minitasche schützen euren Micro vor Kratzern.

10 in 1 Starter Pack

ZUBEHÖR Dieses Paket bietet gute Einsteiger-Ausrüstung

Für 17 Euro bekommen frisch gebackene Game-Boy-Micro-Besitzer eigentlich alles, was man so braucht: Da wäre zum einen das kleine Reinigungstuch und die Schutzfolie, mit der man das Display vor Kratzern und Schmutz schützen kann. Die beigelegte schwarze Tasche besitzt eine harte Schale und kann mit einem Reißverschluss fast komplett geöffnet werden. Im Inneren befindet sich eine Halterung für den GB Micro selbst – auf der gegenüberliegenden Seite ist Stauplatz für bis zu zwei GBA-Spiele. Sehr praktisch: Die Tasche ist mit einem Haken versehen, den man zum Beispiel bequem an der Gürtelschlaufe befestigen kann. Positiv überrascht hat uns der recht windig aussehende Ohrhörer. Der Ohrhörer des Sets besitzt eine Kabelrolle, eine eingebaute Lautstärkeregelung, klingt und wirkt aber recht billig. Die drei Aufbewahrungsdosen für GBA-Spiele finden leider keinen Unterschlupf in der Micro-Tasche – sie bieten aber auch außerhalb Schutz für eure Spiele. Fazit: Eine praktische Zubehörsammlung zum fairen Preis von 17 Euro.

TEST

10 IN 1 STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 17,-
Leistung	Gut

- ⊕ Robuste Tasche
- ⊕ Ladekabel fürs Auto
- ⊕ Schutzfolie
- ⊖ Ohrhörer sehr klangschwach

EINSCHÄTZUNG: **GUT**

OFFEN Die Tasche lässt sich fast komplett öffnen.

Nintendo DS Backpack

N-ZONE HIT

ZUBEHÖR Mini-Rucksack mit Mario-Lizenz

Auf den ersten Blick sieht sie einfach nur niedlich aus, die neue Tasche mit Mario-Sticker. Der zweite Blick offenbart drei Reißverschlüsse und Taschen, die genug Platz für einen DS, Nintendos Game Boy Micro und den GBA SP samt ein paar Spielen haben. An den Innenseiten dieser Taschen sind genügend Gummihalterungen und Sicherheitsnetze vernäht, sodass der Rucksackinhalt stets an seinem Platz bleibt. Fazit: Eine sehr gut verarbeitete Tasche mit fest vernähtem Mario-Aufnäher – eine Game-Boy-Tasche nicht nur für Nintendo-Fans.

VIEL PLATZ für DS, Micro, GBA oder GBA SP – hier passt alles rein!

TEST

NINTENDO DS BACKPACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis	Ca. € 25,-
Leistung	Gut

- ⊕ Sehr gute Verarbeitung
- ⊕ Offizielle Nintendo-Lizenz
- ⊕ Drei große Fächer
- ⊕ Mit Trageriemen

EINSCHÄTZUNG: **SEHR GUT**

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Kategorie	Hersteller	Ca.-Preis	Wertung
GAMECUBE				
GameCube-Controller	Controller	Nintendo	€ 40,-	Super
MicroCON Wireless	Controller	MadCatz	€ 30,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Controller	Bigben	€ 15,-	Sehr gut
CubeShock	Controller	Madrics	€ 10,-	OK
Force Feedback Wheel	Lenkrad	Logitech	€ 80,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Zubehör	Vidis	€ 10,-	Sehr gut
Action Replay	Cheat-Modul	Datel	€ 40,-	Sehr gut
Memory Card XXL	Speicherkab.	Madrics	€ 17,-	Sehr gut
Z-680	5.1-Boxen	Logitech	€ 499,-	Super
NINTENDO DS				
DS Travel Pack	Zubehör	Logic3	€ 20,-	Sehr gut
DS Einsteigerset	Zubehör	Bigben	€ 15,-	Gut
Brooklyn Accessory-Kit	Zubehör	Vidis	€ 8,-	Gut
GAME BOY ADVANCE				
Action Replay GBA	Cheat-Modul	Bigben	€ 30,-	Sehr gut
Adv. Power Grip SP	Zubehör	Jöllenbeck	€ 20,-	Sehr gut
GBA SP Akku	Zubehör	Bigben	€ 9,-	Sehr gut
GAME BOY MICRO				
Game Boy Micro Pack 2	Zubehör	Bigben	€ 30,-	Gut
Game Boy Micro Bag	Tasche	Bigben	€ 20,-	OK

Das Wetter morgen:

Es bleibt Sonic!

Wir freuen uns, euch in Zusammenarbeit mit SEGA ein fettes Gewinnspiel präsentieren zu können. Die Kiste ist riesig und voll gestopft mit genialen Preisen. Die halbe Redaktion schleicht inzwischen unauffällig in der Nähe der Preise umher und deshalb solltet ihr euch wirklich beeilen, denn Udo kann die Schätze für jeden Sonic-Fan nicht ewig bewachen.

Gewinnen könnt ihr folgende Preise:

5x Sonic GEMS Collection (Nintendo GameCube)

5 Paar Converse Chuck Taylor ALL STAR HI mit Sonic-Rush-Branding

5x Sonic Rush (Nintendo DS)

5x Sonic Riders (Nintendo GameCube)

5x Shadow the Hedgehog (Nintendo GameCube)

Wenn ihr also echte Sonic-Fans seid, habt ihr schon längst eine Postkarte oder SMS an uns geschrieben. Mehr müsst ihr schließlich nicht tun, um einen der Preise zu gewinnen.

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 20 Name Anschrift" an die 82 098 (z. B.: nzone 20 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098;
€ 0,49/SMS alle Netze
(inkl. VF-D2-Anteil
€ 0,12/SMS)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800;€ 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 20 ,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 7. Juni 2006

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFR

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

WELTBEWEGENDE FRAGEN Ist Luigi schwul? Ist die Prinzessin doch in ihren Dauer-Entführer Bowser verliebt (Stockholm-Syndrom)? Oder steht Mario seine nichtadelige Herkunft im Weg? Ihr habt die Antworten.

DAS DENKT IHR ÜBER MARIO, BOWSER & CO.:

In der letzten Ausgabe haben wir euch ein paar Fragen gestellt, die uns schon lange bewegt haben. In unzähligen E-Mails habt ihr uns mit euren kreativen Antworten bombardiert. Einen kleinen Auszug eurer Ideen präsentieren wir euch hier:

Diese Fragen haben wie euch gestellt:

1. Warum haben Mario und Prinzessin Peach noch nicht geheiratet?
2. Warum hat Luigi kein Mädel? Er ist doch viel athletischer als Mario!
3. Warum ist Mario eigentlich so dick, wenn er doch die ganze Zeit Sport treibt und nur Pilze futtert?
4. Warum entführt Bowser ständig die Prinzessin, stellt aber keine Lösegeldforderung?
5. Warum leidet die Prinzessin nicht am Stockholm-Syndrom?

Der ewige Mario-Freak Stephan:

1. Mario hat Angst zu heiraten.
2. Luigi hat ein Mädel. Sie heißt Daisy und kam in dem Film *Super Mario Bros.* vor.
3. Mario ist so dick, weil er sich früher nur von Pizza ernährt hat.
4. Bowser entführt die Prinzessin, weil er sie heiraten will, um über das Pilz-Königreich zu herrschen.
5. Die Prinzessin findet es lustig, entführt zu werden.

Timo Hellmund + seine Freunde:

1./4./5.: Peach leidet unter dem Stockholm-Syndrom, das weiß nur kaum jemand. Bowser und die Prinzessin sind in Wahrheit ein Paar und können sich nur durch solche Entführungen sehen. Das Auftauchen von Baby Bowser ist nur eine logische Konsequenz. Bowser offenbarte seine Gefühle gegenüber Peach ja in einem Tagebucheintrag in *Paper Mario*. Mario weiß davon nichts, ahnt aber etwas. Deshalb haben die beiden noch nicht geheiratet.

2. Das liegt an den Genen. Es gibt ja auch dünne Menschen, die sehr viel essen können, ohne zuzunehmen. Bei Mario ist es einfach umgekehrt.
3. Er ist einfach etwas schüchtern gegenüber Frauen.

Gesa:

1. Das liegt an dem sozialen Unterschied. Er ist Klempner, sie ist Prinzessin.
2. Luigi ist zu schüchtern, um ein Mädel anzureden. Er kann einfach nicht über seinen Schatten springen.
3. Mario isst nicht nur Pilze. Der Beweis: *Super Mario 64* für den N64! Wenn man Mario irgendwo länger stehen lässt, schläft er ein. Und irgendwann fängt er an, im Schlaf zu reden („Mmm Spaghetti. Mmm Ravioli. Mmm Mama mia!"). Und Pasta und Co. haben verdammt viele Kalorien je nach Soße.
4. Lösegeld braucht er wohl nicht. Ich denke, er will einfach nur Mario aus dem Weg haben, jedoch stellt er das nicht schlau genug an.
5. Bei Bowser würd ich auch kein Stockholm-Syndrom bekommen. Der ist einfach zu hässlich, um sich in den zu verlieben oder Ähnliches. Da kann ich Peach gut verstehen.

Marc Godhusen:

1. Der Diener der Prinzessin, Toadsworth, isoliert die Prinzessin total, sodass Mario noch keine Chance hatte, ihr ungestört einen Heiratsantrag zu machen.
2. Luigi hat Daisy. Außerdem hat er aus dem Spiel *Paper Mario 2* noch Prinzessin Eclaire aus dem Biscuit-Königreich in der Warteschleife.
3. Mario futtert einfach zu viel Spaghetti Carbonara mit einem hohen Fettgehalt, wie man aus *Mario & Luigi: Partners in Time* weiß.
4. Die Entführungen sind abgesprochen, um Mario auf Trab zu halten, damit er nicht zu dick wird und keinen überteuerten XXL-Smoking für die Hochzeit braucht.
5. Da die Entführungen mit Bowser ohnehin abgesprochen sind, besteht eine Freundschaft zwischen Bowser und der Prinzessin und keine Gefahr, am Stockholm-Syndrom zu erkranken.

Carsten Koch:

1. Weil Peach bei jedem Versuch, den Bund der Ehe zu schließen, von Bowser entführt wurde.
2. Die Mädels denken, er sei schwul (mit Mario) oder dass er ein Angsthase ist.
3. Die Pilze wurden von Bowser mit Kalorien gefüllt.
4. Bowser hat genug Geld.

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82098;
€ 0,49/SMS alle Netze (inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Anteil)

CH: 9292; sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800; € 0,50/SMS

OK ODER ÄRGERLICH? Ist es in Ordnung, dass Nintendo Zelda: Twilight Princess so lange verschiebt, um das perfekte Spiel abzuliefern?

Zelda

Hallo N-ZONE-Team!

Ich verstehe es nicht, wieso sich so viele Leute über die Terminänderungen von *Zelda: Twilight Princess* beschweren! Es ist doch besser, ein neues, innovatives und vor allem unterhaltsames *Zelda*-Game zu bekommen, als eine schlechte Version ohne Sinn und Verstand. Man sollte Nintendo in dieser Hinsicht ruhig vertrauen, es hat sich bis jetzt immer gelohnt, auf ein Spiel zu warten. Und wie sagt man so schön: „Vorfreude ist die schönste Freude." Ohne die nötige Entwicklungszeit kann ein Spiel nicht gut werden und die bis jetzt gezeigten Bilder beweisen, wie toll das Spiel werden wird. Es ist auch nicht von der Hand zu weisen, dass Nintendo lieber noch warten will: Ein bisschen Marketingstrategie ist schließlich immer dabei. Ist doch logisch, wenn das neue *Zelda* nun den Revolution-Controller unterstützt, dass Nintendo das Spiel mit dem Erscheinen der neuen Konsole herausbringt. Übrigens, die anderen *Zelda*-Spiele wie *Ocarina of Time* und *Majora's Mask* wurden doch auch verschoben. Sie sind trotzdem erschienen und bis heute einfach klasse!

BJÖRN ANDRES

Kontaktanzeige

Hallo N-ZONE!

Ich habe mir vor kurzem *Animal Crossing: Wild World* zugelegt und suche dringend Leute, die meine Stadt besuchen wollen oder deren Stadt ich besuchen darf. Ich bin ein leidenschaftlicher Online-Zocker und suche immer Leute, die Langeweile haben. Außerdem besitze ich auch *Mario Kart DS*. Also, wer Lust hat, kann sich gerne bei mir melden. Meine E-Mail-Adresse ist maikstyppa@gmx.de. Ich hoffe, es werden sich viele melden, da es mir langsam keinen Spaß mehr macht, meine Freunde bei *Animal Crossing* zu tyrannisieren.

MAIK

Spielemangel

Servus!

Ich halt es nicht mehr aus! Auf der einen Seite finde ich den DS und den GBA äußerst cool, aber was den GameCube angeht, da passt es einfach nicht. Der GameCube hat ein Problem: Es mangelt an guten Spielen. Ich meine das nicht generell. Der Cube setzt Maßstäbe mit *Zelda*, *Metroid* und *Mario* – aber ansonsten herrscht Flaute. Fast alle Nintendo-Games sind absolute Kracher und rocken alles weg – aber eben nur die Spiele von Nintendo. Auf dem DS sieht das mal ganz anders aus. Nehmen wir mal *Trauma Center*. Eine Innovation, aber NICHT von Nintendo, sondern von Atlus. Liebe Spiele-Hersteller, der DS zeigt: Innovation ist möglich! Ohne diese Spieleflaute wäre der Cube in mein Zimmer gekommen und nicht die PS2! Ich hoffe, dass dies beim Revolution anders ist. Denn ohne Spiele nützt auch die tollste Konsole nix. Und was die Grafik angeht: Die ist mir schnurzpipegal, wenn das Spiel Spaß macht und auch was Neues zu bieten hat, dann kommt es in meine Konsole.

BYE DAVID

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über Animal Crossing: Wild World:

t2345-tztz — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 20.08.05 Keine Autorenpunkte Datum: 11.04.06 12:22
Ich finde es ist der HAMMER.Ich habs am Anfang garnet gezockt,aber jetzt zock ichs nurnoch.KAUFEN GEHEN,SOFORT!!!
MARIO KART DS/ANIMAL CROSSING:Wild World:
Name:Sonic/Tidus
FC:511169-624145/0859-6810-3324
Stadt:Spira
PS:(hier stehen infos zu mariokart)/(hier zu animalcrossing~Stadt is nur AC)

PeteO5 — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 11.03.06
Ich bekomme es morgen. Hoffentlich ist es so gut wie alle sagen... .

N4ever — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 12.06.05 Autorenpunkte: 14 Lesertests: 3 Datum: 11.04.06 20:33
Ich kann mich mit dem Spiel einfach nicht anfreunden. Ich stell mir das sooooo langweilig vor. Sorry, aber ich steh mehr auf Spiele mit Sinn und Story.
Waiting for:
Final Fantasy III, Final Fantasy XII, Baten Kaitos DS/falls es kommt), Baten Kaitos II and Tales of the Tempest, Metroid Prime: Hunters!

Insektenritter — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 20.04.05 Datum: 11.04.06 21:19
ich habe es noch nicht aber von meinem freund weiß ich es is geil
kriege es erst ostern
suche Harmon Herr des Donners

mace007 — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 13.03.06 Keine Autorenpunkte Datum: 12.04.06 11:18
ICH LIEBE ES !!!!!!!!!!
Seit es draussen ist hat mein DS keine Pause Mehr!!!

King-Kong — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 04.08.05 Datum: 12.04.06 20:46
das is sau geil
würd ich mir auf jeden fall hohlen!!
suche pikmin-statue, tausche gegen arwing-statue (son raumschiff von fox)
GoRiLLaZ 4 ever

Nindragon — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲
also es ist voll geil aber wen man schon fast alles hat frustet es einen das

Nindragon — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 08.02.06 Keine Autorenpunkte Datum: 13.04.06 01:07
also es ist voll geil aber wen man schon fast alles hat frustet es einen das man zb: die fische in der anderen jahreszeit nicht jetzt bekommt und warten will ja auch keiner
schaut mal auf die seite
http://spualwelt12.monste...
des ist voll der hammer

ich-bins-nur — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 13.04.06 Datum: 14.04.06 12:11
...ich hab das spiel seit dem 8.4. ... SEIT DEM HABE ICH ES NUR ZUM SCHLAFEN AUSSER HAND GELEGT !!! hol es dir !

Biggoron — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 01.12.05 Autorenpunkte: 17 Lesertests: 1 Datum: 14.04.06 16:31
ich habs seid dem relase und es is nur geil
Bitte anmelden: http://www.razyboard.com/...
das ist mein clan !!!
wer gut fahren kann und nen clan sucht kann sich ja registrieren (ihr MÜSST im forum aktiv sein)
mein freundescode bei MKDS:
257764
413958

slindner — AW: animal crossing ww wie gefällt es euch
Rang: ▲ Mitglied seit: 21.11.03 Datum: 16.04.06 12:01
Zitat: (Original von Harry_Tipper am 16.04.2006 11:56)
Ich hab zwar keinen DS, hab auch nit vor mir einen zu holen. Aber trotzdem würd ich ma gerne wissen, was an dem Spiel so toll ist !? Ich kann mir das einfach net vorstellen...
Es gibt einfach haufenweise zu tun und der Online-Modus ist
Wenn du etwas länger Zeit hast, kannst dir die Erlebnisse meiner ersten zehn Tage durchlesen (klick)

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Unsere vier Leser, welche an unserem „Metroid Prime: Hunters"-Sneak Peek teilnahmen (mehr Infos im Metroid-Test), brachten uns ein Geschenk mit. Gezeichnet hat das Bild André Michel (3. v. r.).

Killer 7

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe einige Fragen zum virtuellen Kunstwerk *Killer 7* von Capcom. Wie hat sich dieses Spiel verkauft? Ist ein Nachfolger geplant? Dieses Spiel hat mich echt beeindruckt und ich würde gerne einen weiteren Teil zocken.

MARTIN

N-ZONE Ein Nachfolger zu *Killer 7* erscheint uns nicht sehr wahrscheinlich. Trotz guter Kritiken hat sich der Titel, wohl aufgrund der hohen Gewaltdarstellung und des sehr individuellen Stils, weder auf der PlayStation 2 noch auf dem GameCube sonderlich gut verkauft. Dennoch kannst du dich auf weitere besondere Titel von den *Killer 7*-Entwicklern Grasshopper freuen.

Freundescodes

Hi N-ZONE!
Da ich seit einigen Tagen *Animal Crossing DS* besitze, hätte ich gerne ein paar mehr Freundescodes! Könnt ihr mir weiterhelfen? Danke im Voraus!

JAN

N-ZONE Klar können wir dir helfen. Schau doch einfach mal auf unsere Internetseite unter www.n-zone.de. In der Community findest du schnell neue Freunde.

Secret of Mana

Hi N-ZONE!
Ich hab mir letztens bei Google ein paar Bilder angeguckt. Das waren hauptsächlich Bilder aus *Seiken Denetsu* (*Secret of Mana*). Dann sah ich ein Bild von einem Spiel namens *Seiken Denetsu 4* mit der Grafik eines GameCube. Ist ein *Secret of Mana* für den GameCube in Arbeit und wird es in Deutschland erscheinen?

ANONYM

N-ZONE Hier müssen wir dich und die große GameCube-Fangemeinde leider enttäuschen. Square Enix hat bislang kein *Secret of Mana*-Spiel für den GameCube angekündigt. Und da der Revolution in den Startlöchern steht, können wir uns kaum vorstellen, dass noch ein *Secret of Mana*-Spiel für den GameCube erscheinen wird.

Worms DS

Hallo!
Ich bin seit langem ein treuer Fan eures Magazins und war bei fast allen Spielen von der Bewertung her eurer Meinung und konnte mich somit auf die Tests verlassen. Allerdings finde ich eure Bewertung von *Worms: Open Warfare* für den Nintendo DS mit 84% (Multiplayer) deutlich überbewertet. Das Spiel hat Bugs, wie ich es in einem Vollpreisspiel für eine Konsole noch nicht erlebt habe. Würmer bleiben in Kisten oder an Ecken hängen, Fässer explodieren oft nicht und der Sound bleibt eine Weile hängen. Weiterhin gibt es doch sehr wenige Waffen und Einstellungsmöglichkeiten im Vergleich zu anderen Versionen von *Worms*. Hattet ihr eine bessere Version im Test oder wie kommt diese tolle Bewertung? Nur um 1% den Hitstempel verpasst? Und das einzige Kontra ist der Einzelspieler-Modus? Das verstehe ich wirklich nicht ...

MFG PHILIPP

N-ZONE In der Tat konnten wir bei uns solche Probleme nicht oder nur in Einzelfällen feststellen. Dass die künstliche Intelligenz nicht die beste ist, haben wir allerdings auch bemerkt und im Test erwähnt. Wir haben uns aber dazu entschieden, trotz ein paar Mängeln, dem Mehrspieler-Modus eine hohe Bewertung zu geben, da der Titel zu mehreren doch sehr viel Spaß macht. Das fand auch unserer erfahrener *Worms*-Zocker René Weinberg. Aber wenn du natürlich *Worms: Open Warfare* für den DS mit der besseren PC-Version vergleichst, können wir deinen Unmut schon verstehen.

Comic-Wettbewerb

Hallöchen!
Wird der Comic-Wettbewerb eigentlich nach der Geschichte oder der Zeichenqualität bewertet?
Viele Grüße

MAIK STYPPA (MCCOOL)

N-ZONE Kurz gesagt: Es wird beides bewertet. Eine lustige Geschichte hat schlechtere Chancen zu gewinnen, wenn sie nicht gut gezeichnet ist. Genauso verhält es sich mit einem toll gezeichneten Comic, der wenig originell ist.

Retro-Fragen

Hallo N-ZONE-Team!
Ich hätte ein paar wichtige Fragen an euch!
1. Weiß man schon etwas über

nintendo Wi-Fi connection **FORDERT UNS HERAUS**

Online-Duelle

Wenn ihr online gegen uns antreten oder uns mal bei *Animal Crossing: Wild World* besuchen wollt, dann schickt uns eine E-Mail mit Freundescode ...

... für *Mario Kart DS* an:
Fabian.sluga@n-zone.de
Udo.crnjak@n-zone.de
Sascha.dowidat@n-zone.de
Christoph.kraus@n-zone.de

... für *Animal Crossing: Wild World* an:
Christoph.kraus@n-zone.de

... für *Tony Hawk's A. Skßland* an:
udo.crnjak@n-zone.de

N-ZONE **EA PRÄSENTIERT ...**

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Tetris DS* für den Nintendo DS darf sich nun Philip Stollenmayer aus Riedstadt freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *FIFA Fußballweltmeisterschaft 2006* für den GameCube. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 24. Mai 2006. Erreichen uns eure Comics nach dem Einsendeschluss, nehmt ihr automatisch am Gewinnspiel des nächsten Monats teil. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Vielen Dank auch an Giuliano Magro, Roman Vinzing, Simon Schmieder, Alain Pfister, Johannes Paul

einen *Starfox*- oder *Donkey Kong*-Nachfolger für die nächste Konsolengeneration?
2. Werden GameCube-Spiele nochmals günstiger, wenn der Revolution erhältlich ist? Ich denke, dass würde die Verkaufszahlen nochmals ordentlich ankurbeln.
3. Ist es schon sicher, dass *Resident Evil 5* nicht für Revolution kommt?
4. Kommen *Baten Kaitos 2* und *Kirby 3D* noch dieses Jahr nach Europa?
5. Glaubt ihr, dass man sich *Indiana Jones und der Turm von Babel* für Revolution downloaden kann?
Denn dann würde sich ein Traum verwirklichen!

ANDREAS

N-ZONE 1. Zu einem *Starfox*-Nachfolger ist leider noch gar nichts bekannt. An einem neuen *Donkey Kong*-Spiel arbeitet Nintendo laut eigenen Aussagen dagegen schon seit geraumer Zeit. Vielleicht enthüllt Nintendo ja neue Informationen auf der E3, sodass wir euch bereits in der kommenden Ausgabe mehr erzählen können.
2. Es ist gut möglich, dass Nintendo die Preise der GameCube-Spiele zum Erscheinen des Revolution senken wird. Und wenn es Nintendo nicht tut, dann werden garantiert einige Handelsketten einige Spiele zum Low-Budget-Preis veröffentlichen.
3. Nein, das ist noch nicht sicher. Bislang ist es nur für PS3 und Xbox 360 angekündigt, allerdings würde es uns sehr wundern, wenn der Revolution ohne ein *Resident Evil*-Spiel auskommen müsste.
4. Offiziell bestätigt hat Nintendo das nicht. Wir halten es aber für sehr wahrscheinlich, dass die beiden Titel noch dieses Jahr hierzulande erscheinen werden.
5. Auch das ist durchaus möglich. Denn es wäre sinnvoll, Spieleperlen, die nie offiziell erschienen sind, über den Revolution-Download-Service anzubieten.

SELTEN **Stefan Düsing ist sehr stolz auf seinen vom Sonic-Erfinder Yuji Naka signierten Nintendo DS (oben). Der rechte DS von Guido Mudersbach wurde von der Manga-Zeichnerin Anike Hage gestaltet und ist auf fünf Stück limitiert.**

Alle Magazine jetzt im Handel!

Lesefutter für Konsolenfans!

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Hart, härter, Hitman. Der neueste Teil der populären Actionreihe wird in der neuen XBOX-ZONE ausführlich vorgestellt. Im Test findet ihr mit *Tomb Raider: Legend, The Elder Scrolls IV: Oblivion* und *Burnout Revenge* echte 360-Knaller. Jetzt im Handel!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-Fans!

Die PLAYZONE 06/2006 präsentiert euch in einer genialen Reportage die Spiele, die ihr unbedingt haben müsst! Außerdem im Heft: Testberichte zu *Dragon Quest: Die Reise des Königs, God of War (dt.)* und *Final Fantasy XII*. Mit DVD! Jetzt im Handel.

EDGE – Das UK-Kultmagazin nun auch auf Deutsch!

Das bringt die neue Konsolengeneration! Die Kollegen der Edge haben bei den Größen der Industrie – Shigeru Miyamoto, George Harrison und Peter Moore – nachgefragt. Außerdem: Was macht Psygnosis (*Lemmings*) eigentlich heute?

CVG – Das preisgünstige Multiformat-Konsolenmagazin!

Die neue CVG präsentiert euch das Wrestling-Spektakel *Smackdown vs. Raw 2007* auf sechs Seiten. Darüber hinaus erhaltet ihr spannende Berichte zu *Oblivion, Unreal Tournament 2007, Tischtennis, Guitar Hero* und vielen mehr! Jetzt im Handel!

SPIELERFORUM

JETZT KOMMT IHR INS SPIEL!

CHRISTOPH KRAUS
20, FREIER MITARBEITER

Betrug im Highscore-Wettbewerb! Einige Mario-Kart-Profis konnten nicht glauben, wie unser Leser Henrik Haeger in der letzten N-ZONE den aktuellen Weltrekord um sechs Sekunden unterbot. Wir wollten's wissen und baten erneut um eure Einsendungen im Wario-Kolosseum. Nachdem uns keine nennenswerten Rekorde erreichten, hakten wir bei Henrik nach: Er gab ehrlich zu, einige Turbopilze zusätzlich benutzt zu haben! Wir haben daraufhin mit Clanprofis gemeinsam erörtert, wie künftige Wettbewerbe „clean" bleiben. Denn eines ist klar: Keine Macht den Cheatern!

Wir wollen eure perfekten Spielstände! Habt ihr in The Wind Waker eine komplette Miniten-do-Galerie oder in Metroid alle Items gescannt, schreibt an Spielerforum@n-zone.de!

Thomas Oelsner
Da hat doch glatt jemand The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons für den Game Boy Color verpasst! Trotzdem stattlich :)

„Crystal Dream"
Deutlich besser gelungen als das letzte Spiel des Sonic-Kontrahenten: Shadow the Hedgehog aus Plüsch!

nintendo Wi-Fi connection

Mario Kart DS-Leserturnier

Lag es am langen Osterwochenende oder an den frühlingshaften Temperaturen? Viele Leser traten nicht in der Vorrunde an und schenkten ihren Rivalen damit den Einzug ins Achtelfinale. In der letzten Etappe standen sich schließlich zwei echte Neulinge gegenüber – herzlichen Glückwunsch an den Gewinner Karsten. Wir werden sicherlich noch einiges von dir in der Clan-Szene hören! Wer übrigens beim vierten N-ZONE-Leserturnier mitmischen möchte, schickt uns bis zum 15. Mai eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: Ich bin dabei!) – vergesst bitte nicht euren Namen, Nicknamen und Freundescode. Wir losen die 32 Teilnehmer zufällig aus und geben den Teilnehmern per Mail ihre Rivalen bekannt.

VORRUNDE:

Ricardo Belletta (Richi)	VS	Karsten Byald (Yesman)
Marius Heimann (Shaye)	VS	Tobias Baranowski (Thunder)
Pascal Steiner (Pasci)	VS	Alexander Grassal (Alfast)
Dieter Schewa (Deter)	VS	David Reichel (NFO/hardys)
Tobias Traut (Sirtoby)	VS	Timo Stumpenhagen (patsche)
Sebastian Sowik (Sebastian)	VS	Rudi Kolgjini (LinkDX)
Robin Keller (Robin)	VS	Yassin Sdiri (Neostar)
Patrick Kahle (Boah-ey14)	VS	Thomas Reisenegger (Olima)
Valentin Schlattinger (BabyYoshi)	VS	Florian Nolte (Giga Moon)
André Tuchtenhagen (Kratos7X)	VS	Youssif Abdulsalam (Gammelsess)
Justus Zürch (LordNeloz)	VS	Matthias Mühl (Mogry Fan)
Timo Seisenberger (T.SEISE)	VS	Tim Krechel (-MKR-2_D)
Steffen Czajka (Steven)	VS	Frederic Jacke (C.Falcon)
Jens Wilke (Jens)	VS	Werner Kahle (Werner)
Baron Malcolm Hasslinger (Reglay)	VS	Antonio Moryasi (Shadow.Link)
Tobias Paulus (tobip)	VS	Michael Beyeler (Mitch)

ACHTELFINALE:

Karsten Byald (Yesman)	VS	Tobias Baranowski (Thunder)
Pascal Steiner (Pasci)	VS	David Reichel (NFO/hardys)
Tobias Traut (Sirtoby)	VS	Rudi Kolgjini (LinkDX)
Robin Keller (Robin)	VS	Patrick Kahle (Boah-ey14)
Florian Nolte (Giga Moon)	VS	Youssif Abdulsalam (Gammelsess)
Matthias Mühl (Mogry Fan)	VS	Tim Krechel (-MKR-2_D)
Frederic Jacke (C.Falcon)	VS	Werner Kahle (Werner)
Antonio Moryasi (Shadow.Link)	VS	Tobias Paulus (tobip)

VIERTELFINALE:

Karsten Byald (Yesman)	VS	David Reichel (NFO/hardys)
Rudi Kolgjini (LinkDX)	VS	Robin Keller (Robin)
Youssif Abdulsalam (Gammelsess)	VS	Tim Krechel (-MKR-2_D)
Werner Kahle (Werner)	VS	Antonio Moryasi (Shadow.Link)

HALBFINALE:

Karsten Byald (Yesman)	VS	Rudi Kolgjini (LinkDX)
Tim Krechel (-MKR-2_D)	VS	Antonio Moryasi (Shadow.Link)

FINALE:

KARSTEN BYALD

ALTER: 14 Jahre
NICKNAME: Yesman
CLAN: –
ERSTES SPIEL: Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 581 Siege, 284 Niederlagen (Stand: 19. April)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE: Keine

VS

ANTONIO MORYASI

ALTER: 16 Jahre
NICKNAME: ShadowLink
CLAN: *Nplosion*
ERSTES SPIEL: The Legend of Zelda
MOMENTANE ONLINESTATISTIK: 235 Siege, 58 Niederlagen (Stand: 19. April)
BISHERIGE TURNIERERFOLGE: Keine

Sieger beim 4. N-ZONE -Leserturnier: **Karsten Byald**

INFO LESERVERHÖR

Steckbrief

NAME:
ANKE GÜNTHER & CONSTANTIN GRAF
SPIELERNAME: Anke | Kinta
ALTER: 20 Jahre | 21 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: *Monkey Island* | *Mario Kart DS*
E-MAIL-ADRESSE:
little_jindujun@web.de | ffchecker@gmx.net

OCH, WIE SÜÜÜÜSS, EIN PÄRCHEN! DARF MAN FRAGEN, WIE IHR EUCH KENNENGELERNT HABT?
Kinta: Ich zog nach Magdeburg, um Computervisualistik zu studieren. Anke entschied sich dafür, Ingenieur-Informatik zu studieren. Wir trafen uns bei den gemeinsamen Fächern und lernten uns immer besser kennen.
Anke: Inzwischen studieren wir beide CV und leben glücklich und zufrieden bis ... ähm, ihr wisst schon. Ich hab hier eigentlich nur vor mich hin gelebt und gewartet, dass ein Kinta auftaucht und, schwups, da war er! *g*

HAND AUFS HERZ, ANKE: DU SPIELST DOCH NUR, WEIL DEIN SCHATZERL AUCH ZOCKT, ODER?
Nö! Adventures spiele ich seit der Grundschule liebend gern. Auch Sachen wie *Final Fantasy, Kingdom Hearts* und Co. mochte ich schon vorher, aber ich gebe gerne zu, dass er mir einige interessante Spiele gezeigt hat.

KINTA, IN WELCHEM SPIEL HAT DEINE FREUNDIN KLAR DAS NACHSEHEN?
Mmmh ... in jedem? Nee, mal ehrlich, ich bin von uns beiden der mit der meisten Zockerfahrung, deswegen kann ich sie bei den meisten Spielen in die Tasche stecken (besonders bei meinen *g*).

ANKE, IST DAS WAHR?
Ja, kann man wohl so sagen. Viele seiner Spiele hab ich schließlich noch nie gespielt. Aber bei *Monkey Island* sitz ich lachend neben ihm, wenn er nicht mehr weiterkommt. *g* Und bei *Animal Crossing* sind wir ebenbürtige Partner – auch wenn diese doofe Mimi aus meinem Dorf ihn dauernd angräbt. *grummel* Aber Wettangeln und Fossiliensuchen macht echt Spaß!

FOLGE 2 CLANS STELLEN SICH VOR

MKRecords

Gründung:	13.10.2005
Anzahl der Mitglieder:	36
Clanleader:	Robin Rottmann (15), Nickname: RoTTTi Benjamin Gäbler (22), Nickname: BenGee René Retzke (25), Nickname: ROG
Stützpunkt:	Bielefeld
Webseite:	www.mkrecords.de

N-ZONE: Was unterscheidet einen DS-Clan von einem PC-Clan?
BENGEE: Abgesehen von der Hardware, denke ich, nicht viel: Man hat genauso viel zu organisieren wie bei einem PC-Clan – sprich: die Wars, wer Member wird, etc. Na ja, und dass die DS-Clanszene bei weitem noch nicht so etabliert ist wie die PC-Szene, aber darauf wollen wir hinarbeiten.
ROTTTI: Außerdem kann man bei einem DS-Clan schon in jungen Jahren aktiv spielen, da die USK-Grenze meistens 12 Jahre beträgt.
ROG: An großen Turnieren nehmen die meisten von uns nicht teil, da das Durchschnittsalter bei uns etwas niedriger ist. Eher werden private LANs mit PC und DS im engen Freundeskreis veranstaltet.

N-ZONE: Stefan Mahrla von MKR hat das 3. N-ZONE-Leserturnier für sich entschieden. Auf welche übrigen Erfolge blickt ihr zurück?
BENGEE: Wir sind generell stolz, dass wir schon alle drei bisherigen N-ZONE-Leserturniere gewinnen konnten. Denn auch Dominik Hellfritzsch (FreakNo.1) und Sebastian Mathys (Winsib), die auch für uns fahren, konnten es schon gewinnen.
ROG: Wir sind auch stolz, dass Sascha Bräuninger (Falco X) alle bisherigen N-ZONE-*Mario Kart DS*-Highscore-Wettbewerbe gewinnen konnte. Auf solch einen Ausnahmespieler ist wohl jeder stolz. Und nicht zu vergessen Andreas Lutter (Megabowser/Yggdrasill), der den Best Players Cup in *Mario Kart DS* gewonnen hat.

N-ZONE: Ihr seid der größte DS-Clan Deutschlands. Seid ihr immer noch auf der Suche nach neuen Mitgliedern? Und welche Voraussetzungen stellt ihr?
ROTTTI: Wir haben schon sehr viele gute Spieler in unserem Clan, trotzdem sind wir immer auf der Suche nach neuen Talenten. Bei *Mario Kart DS* sind wir momentan sehr gut besetzt an Spielern, gesucht werden für die kommenden Wi-Fi-Titel *Metroid Prime Hunters* und *Tetris DS* noch Mitglieder, die aktiv in unserem Clan spielen wollen.

INFO ALLE REKORDE

Die ewige Bestenliste

YOSHI: TOUCH & GO
PLATZ | ZEIT | NAME
1 638 Markus Lechner

SUPER SMASH BROS. MELEE
PLATZ | ZEIT | NAME
1 56:40:06 Oliver Corbe

MARIO KART DS (PILZ-BRÜCKE)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:13:828 Sascha Bräuninger

MARIO KART DS (TICKTACK-TRAUMA)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 1:41:362 Sascha Bräuninger

MARIO KART DS (WALUIGI-FLIPPER)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 2:05:569 Sascha Bräuninger

WARIOWARE TOUCHED! (ULTRA-MIX)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 369 T. Braner

WARIOWARE TOUCHED! (HARDCORE-MIX)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 999 Markus Steininger

MARIO KART: DOUBLE DASH!! (DAISYS DAMPFER)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 1:41:027 Tobias Bauer

MARIO KART: DOUBLE DASH!! (DK BERGLAND)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 1:44:409 Jessica Kim Young

SUPER SMASH BROS. MELEE (3-MINUTE-MELEE)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 197 Oliver Corbe

METEOS (5-MINUTEN-ZEITKAMPF)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 396.130 Christian Wutte

TONY HAWK'S AMERCIAN WASTELAND (CHICAGO)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 19.036.588 Patrick Regn

SSX ON TOUR (BACK-2-BACK-PIPE)
PLATZ | PUNKTE | NAME
1 2.919.730 Norman Hackbarth

Highscores
aus der letzten N-ZONE

MARIO KART DS
PLATZ | ZEIT | NAME
1 1:35:299 Sascha Bräuninger
2 1:35:772 Simon Birker
3 1:35:782 Tim Büttner
4 1:36:380 Sebastian Mathys
5 1:36:895 Stefan Mahrla

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
PLATZ | ZEIT | NAME
1 2:00:464 Kristopher Will
2 2:03:404 Michael Rosnitschek
3 2:03:349 Adrian Schwenkschuster
4 2:04:081 Tobias Sünder
5 2:05:159 Heiko Schleifer

SUPER MARIO 64 DS
PLATZ | ZEIT | NAME
1 191.400 Sebastian Mathys
2 176.000 Tobias Paulus
3 147.100 Kamil Lazar
4 142.200 Johannes Resin
5 140.600 Fabiano Lai

F-ZERO GX (SPACEFLYER)
PLATZ | ZEIT | NAME
1 0:19:371 Stefan Mahrla
2 0:19:835 Stefan Merkl
3 0:20:413 Christian Ostermeier
4 0:20:707 Felix Waselewski
5 0:27:919 Stefan Weiland

F-ZERO GX (NORMAL)
PLATZ | HIGHSCORE | NAME
1 2:18:171 Team Darkfire/Sunblade
2 02:28:224 Stephan Rusch
3 2:29:269 Stefan Ellrodt
4 2:32:825 Michael Rosnitschek
5 2:37:019 Paul Semotam

DER ULTIMATIVE HIGHSCORE-WETTBEWERB

Unser Leser Stefan Mahrla verrät euch, warum wir bei *F-Zero GX* ausnahmsweise zwei Highscore-Listen abdrucken: „Das Problem ist, dass Nintendo und Sega das Spiel schlampig programmiert haben und eine Art Bug auftritt, sobald man auf irgendeiner Strecke unter 20 Sekunden schafft. Dann gelangt man nach der Zieldurchfahrt nicht wie gewohnt zur Rekordübersicht, sondern zum Endmenü vom Multiplayer-Spiel.“ Viele Leser kannten den Trick, sicherten ihren Spielstand als Replay und verschafften sich so einen Vorsprung.
Habt ihr bei den diesmaligen Wettbewerben einen besonders guten Rekord aufgestellt, schickt uns bis zum 19. Mai eine Mail an Spielerforum@n-zone.de (Betreff: der jeweilige Spieletitel) und teilt uns euren Rekord mit.

MARIO KART DS
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Wählt im Spielmodus „Zeitfahren“ die Strecke „Luigi's Mansion“ aus dem „Pilz-Cup“ im „Nitro-Grand-Prix“.
2. Fahrer und Kart könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Gesamtzeit gewinnt.

SUPER MARIO 64 DS
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Wählt im Hauptmenü das „Spielzimmer“.
2. Entscheidet euch für Marios Minispiel „Zum Explodieren!“.
3. Der beste Highscore gewinnt.

SOUL CALIBUR II
SYSTEM: GameCube
SPIELREGELN:
1. Wählt im „Originalmodus“ den „Zeitangriff Standard“
2. Den Charakter könnt ihr selbst bestimmen.
3. Die beste Zeit gewinnt.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD
SYSTEM: Nintendo DS
SPIELREGELN:
1. Spielt so lange, bis die Akademie des schönen Hauses eure Stube bewertet.
2. Speichert einen Brief, in dem euer bester Punktestand zu sehen ist.
3. Der höchste Punktestand gewinnt.

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Animal Crossing Wild World

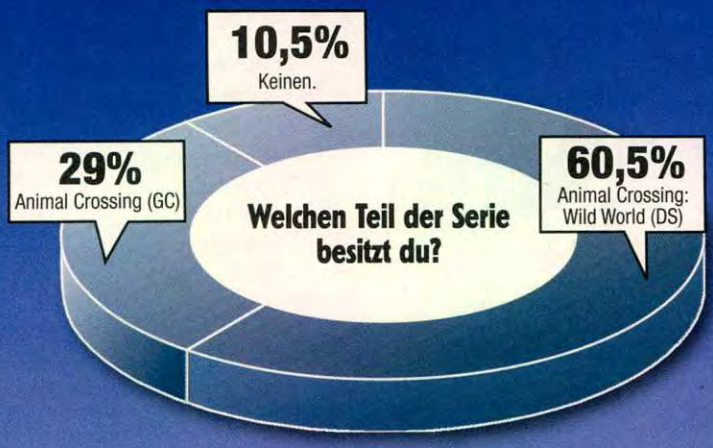
Sommer- und Winterurlaub auf dem Nintendo DS. Wie hat er euch gefallen?

Die Welt von *Animal Crossing* ist das reinste Idyll und der neueste Spross auf dem Nintendo DS verkauft sich wie geschnitten Brot. Die Kritiken sind voll des Lobes und auch ihr habt das Spiel in euer Herz geschlossen. Die inhaltliche Ähnlichkeit zur GameCube-Version ist aber unbestreitbar und das ist auch euch nicht entgangen, wie unsere Umfrage zeigt. „Zu ähnlich" seien sich beide Spiele, meinen 20 Prozent der teilnehmenden Leser, die sich mehr Originalität von der DS-Version erhofften. Der Großteil, nämlich 70 Prozent der Teilnehmer, ist milde gestimmt und urteilt mit einem „Geht so". Nur für 10 Prozent der Leser ist das Thema kein Problem, sie empfinden die Parallelen zwischen beiden Titeln als nicht so tragisch. Schwerer trifft euch da der Verlust der NES-Spiele aus der GameCube-Version. 73 Prozent von euch fanden die cool und vermissen die Retro-Games. Beim Einrichten des Zimmers halten sich übrigens nur 30,8 Prozent von euch an die Regeln des Feng-Shui. Na, wenn das mal kein schlechtes Karma gibt.

INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Einspieler-Modus geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	16,7%
Zwischen 94 und 90 Prozent	43%
Zwischen 89 und 85 Prozent	27,6%
Zwischen 84 und 80 Prozent	7,6%
Zwischen 79 und 75 Prozent	0,7%
Zwischen 74 und 70 Prozent	0,7%
69 oder weniger Prozent	3,7%



Was gefällt dir am Spiel am besten?

Bei dieser Frage hattet ihr die Möglichkeit, ohne Vorgaben selbst eine Antwort zu schreiben. Hier seht ihr eine Auswahl eurer Antworten.

- Absolute Freiheit im Spiel
- Steuerung per Touchpad
- Onlinemodus
- Echtzeit-Spielgeschehen

INFO EURE MEINUNG

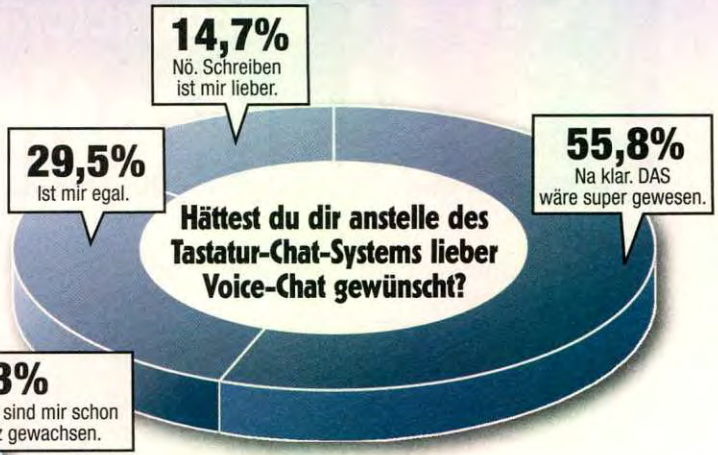
Welche der Haus-Aufbaustufen hast du bereits?

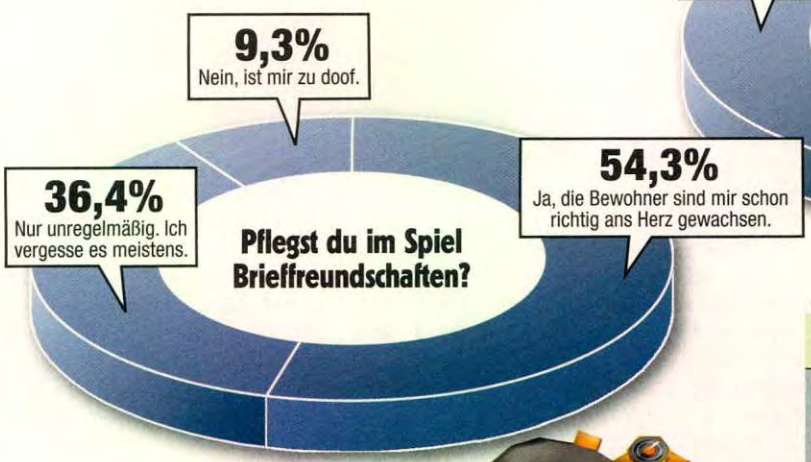
Stufe 1	22,7%
Stufe 2	28,9%
Stufe 3	29,7%
Stufe 4	7,8%
Stufe 5	3,9%
Stufe 6	7%

INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du dem Mehrspieler-Modus geben?

Zwischen 100 und 95 Prozent	29,4%
Zwischen 94 und 90 Prozent	40,3%
Zwischen 89 und 85 Prozent	19,4%
Zwischen 84 und 80 Prozent	6,2%
Zwischen 79 und 75 Prozent	0,8%
Zwischen 74 und 70 Prozent	0%
69 oder weniger Prozent	3,9%





Was findest du im Spiel nicht so gelungen?

Hier hattet ihr ebenfalls die Chance, eure Vorschläge in eigenen Worten zum Besten zu geben. Nachfolgend seht ihr eine Auswahl an Kritikpunkten.

- Zu wenige Feiertage
- Keine NES-Games
- Hohe Preise im Spiel
- Eintönige Jobs

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

~~Teil 1: Concept Artist~~
~~Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist~~
~~Teil 3: Programmierer~~
~~Teil 4: Audio-Spezialist~~
~~Teil 5: Tester~~
~~Teil 6: Producer~~
Teil 7: Marketing-Manager/ PR-Manager

BÜROALLTAG Bertram Pecher ist Manager Sales & Operations bei der Ojom GmbH in Berlin.

Teil 7: Jobs in der Videospielbranche

Marketing-Manager/

Gamedesigner, Programmierer und Komponisten haben sich monatelang ins Zeug gelegt, um euch ein Spielerlebnis der Extraklasse zu bescheren. Doch die spannende Phase beginnt für den Publisher erst nach der Entwicklung: Dann entscheidet sich nämlich, ob sich ein Spiel gegen die Software-Konkurrenz behauptet oder in der Menge an Neuveröffentlichungen das Nachsehen hat. PR- und Marketing-Manager müssen daher schon Monate vor dem Release richtig kreativ sein – schließlich gilt es, den Titel ins rechte Licht zu rücken und durch gute Öffentlichkeitsarbeit bei den Spielern das Interesse zu wecken.

HAND IN HAND

Wenn es um die Werbekampagne für ein neues Projekt geht, arbeiten die PR- und Marketing-Abteilungen sehr eng miteinander zusammen. „Der PR-Manager ist ein Glied in der Gesamtvermarktung, er kommuniziert in erster Linie das Produkt. Ein PR-Manager wird jedoch nie alleine entscheiden, sondern immer gemeinsam mit dem ausführenden Marketing-Manager", erzählt uns Olaf Hassenrück. Seit 15 Jahren arbeitet dieser in der Videospielbranche, stieg zunächst als Product-Manager bei BMG Interactive ein und betreut heute bei der pinball-Werbeagentur unter anderem die Kunden Koch Media und Codemasters. „Einen PR-Manager zeichnen insbesondere sein Charakter und seine Rhetorik aus, um authentisch zu wirken. Er arbeitet ja im Auftrag der Produktvermarktung." Neben ausgeprägten Kommunikationsfähigkeiten, selbstbewusstem Auftreten, sicheren Englischkenntnissen und einem guten Schreibstil muss ein PR-Manager individuell agieren können: „Die schwierigste Aufgabe ist es, ein schlechtes Produkt zu vermarkten: Wie muss ich strategisch vorgehen, wer sind die Zielgruppen? Nach Schema F vorgehen funktioniert in diesem Fall nicht", weiß Olaf Hassenrück aus Erfahrung. Ein PR-Manager begleitet ein Spiel von dem Moment an, in dem es ins Marketing übergeben wird. Als Schnittstelle zum Producer beschafft er für die Presse Screenshots und Soundtracks aus dem Spiel und entscheidet in Absprache mit dem Marketing die strategische Kommu-

nikation. Gemeinsam werden dann folgende Fragen erörtert: Wann ist es sinnvoll, Informationen zu veröffentlichen? Wie sicher ist der Release? Wie agieren wir im Falle einer Release-Verschiebung? Auch bei einer Indizierung muss ein PR-Manager geschickt handeln – schließlich kann der Stempel „Keine Jugendfreigabe" ein Spiel, das ab 16 Jahren vorgesehen war, rasch zum Ladenhüter werden lassen. Der Marketing-Manager kümmert sich größtenteils um die gesamte Ausrichtung von Werbekampagnen. In vielen Firmen ist eine weitere Person in den Ablauf integriert, der Product-Manager: Zusammen überlegt man, wie man die Zielgruppen erreicht, in welchem Medium das Schalten einer Anzeige sinnvoll ist und wie die Verpackung des Spiels aussehen soll.

CHANCEN ALS QUEREINSTEIGER

Für alle Jobs gibt es keine klassische Ausbildung. Sehr wichtig sind jedoch praktische Arbeit und berufliche Referenzen. Ein betriebswirtschaftliches Studium mit Schwerpunkt Marketing ist dabei sehr empfehlenswert, insbesondere für den Beruf des Marketing-Managers. Gute Alternativen für Quereinsteiger sind die Studiengänge für Kommunikationswissenschaften oder Medien-Manager. Olaf Hassenrück ist optimistisch: „Die Chancen für PR-Manager im Games-Bereich sind im Augenblick sehr groß. Viele Agenturen suchen händeringend Personal und finden keine PR-Manager. In vielen Fällen gehen schlichtweg zu wenige Bewerbungen ein." Wer eine Festanstellung bei Vermarktern oder Publishern sucht, sollte früh Kontakte knüpfen: Ausdauer und Eigeninitiative ebnen jedoch in vielen Fällen den Weg zum Erfolg. Zum Abschluss unserer Reportage bedanken wir uns ganz herzlich bei der Mediadesign-Hochschule für die detaillierten Einblicke. Wir wünschen außerdem allen, die ihr Hobby zum Beruf machen möchten, viel Erfolg und hoffen, dass euch unser Rundgang durch die Videospielbranche gefallen hat.

CHRISTOPH KRAUS

PresseMitteilung
PressRelease

In der Kentia Hall, Stand 7005

CDV mit größerem Stand auf der E3

Karlsruhe, 08. März 2006: Der Karlsruher Publisher und Distributeur von Computer- und Videospielen, CDV Software Entertainment AG, wird in diesem Jahr mit einer weitaus größeren Präsentationsfläche als im letzten Jahr auf der Electronic Entertainment Expo (E3) auftreten. CDV wird in der Kentia Hall auf dem Stand mit der Nummer 7005 an allen Tagen Termine wahrnehmen und die wichtigsten Key Titel des Jahres vorstellen. Termine können ab sofort gemacht werden.

Der Messeauftritt der CDV AG und seiner Partner wird in Los Angeles im Vergleich zum vergangenen Jahr die doppelte Größe haben und spiegelt somit die Expansion nach außen wider. Neben neuen Versionen der bereits angekündigten Key Titel, werden auf der E3 weltexklusiv neue Titel präsentiert. „Insgesamt werden wir mit einem breiten und qualitativ hochwertigen Produktportfolio vor Ort sein.", so Teut Weidemann, CTO der CDV Software Entertainment AG. „Von der E3 werden zudem weitere Impulse für das stark expandierende Distributionsgeschäft erwartet. Unsere flexiblen und transparenten Partnerstrukturen erlauben uns, den Kurs hier auch weiterhin auf Wachstum zu setzen."

Für Termine auf der E3 stehen ab sofort folgende Ansprechpartner zur Verfügung:

Vorstand:
- Christoph Eyrisch, CEO, E-Mail: Christoph.Eyrisch@cdv.de
- Teut Weidemann, CTO, E-Mail: Teut.Weidemann@cdv.de

1 von 2

PR-Manager

AUFGERÄUMT In diesem Büro arbeiten die Marketing-Experten von Midway in München.

INFO INTERVIEW

„Erfahrungen sammeln!"

OLIVER BECK

Name: Oliver Beck
Position: PR-Manager
Alter: 25
Unternehmen: Midway
Ausbildung: Diplom-Kaufmann (BWL-Studium Uni Erlangen-Nürnberg)

Aktuelle Projekte:
u. a. John Woo's Stranglehold, Unreal Tournament 2007, Mortal Kombat Armaggedon/ Unchained

N-ZONE *Wir kennen dich als freien Mitarbeiter für N-ZONE, PLAYZONE und XBOX-ZONE. Wie wurdest du PR-Manager?*
Oliver Beck Nach mehr als 4 Jahren als freier Redakteur bei der Computec Media AG wusste ich: Ich möchte in der Branche der Computer- und Videospiele bleiben. In keiner anderen Branche geht es gleichzeitig so professionell und locker zu wie hier. Deswegen habe ich mich gegen Ende meines Studiums in der Branche umgehört und verschiedene Stellenangebote im Marketing genauer angesehen. Für Midway entschied ich mich letztendlich wegen der qualitativ hochwertigen Produkte und der ambitionierten Pläne der Firma.

N-ZONE *Betrachtest du ein Spiel nach deinem „Frontenwechsel" überhaupt noch kritisch?*
Oliver Beck Auf jeden Fall! Heute schau ich noch kritischer auf Spiele als damals. Denn nur dann kann man konstruktives Feedback an die verantwortlichen Entwickler weitergeben und auf Verbesserungen drängen - und hoffen.

„Den Redakteuren ins Gesicht lügen bringt gar nichts."

N-ZONE *Wie kommuniziert man im Idealfall ein schlechtes Spiel? Welche Rolle spielen dabei Authentizität und Ehrlichkeit?*
Oliver Beck Mein Motto ist: Man muss ehrlich sein – zu sich und den Geschäftspartnern – also euch Redakteuren. Wenn ein Spiel schlecht ist, dann ist es halt schlecht. Früher oder später kommen auch wieder bessere Spiele. Den Redakteuren sprichwörtlich ins Gesicht lügen bringt gar nichts.

N-ZONE *Wie arbeiten die PR- und Marketing-Abteilungen bei Midway zusammen?*
Oliver Beck Wir ergänzen uns fließend. Jeder weiß ganz genau, womit der andere gerade beschäftigt ist. Zudem hilft man sich ständig gegenseitig aus. Dass der PR-Manager nur PR- und der Produkt-Manager nur PM-Arbeit macht, kommt bei uns nicht vor. Wir sind noch ein relativ kleines Team in Deutschland und arbeiten dementsprechend eng miteinander zusammen.

N-ZONE *Vielen Dank für das Interview!*

Gemeinsam für Afrika

Hilfe zur Selbsthilfe

Johannes S. Gözalan (Computec), Susanne Anger (GEMEINSAM FÜR AFRIKA) und Jochen Zeitz (PUMA; v. l.) besiegelten in Fürth die Kooperation GEMEINSAM FÜR AFRIKA.

Mit der Teilnahme an der Aktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA engagiert sich Computec Media, führender Verlag für Spiele-Fachzeitschriften, für humanitäre Projekte.
Gemeinsame Sache statt Einzelkämpfertum: Die Kampagne GEMEINSAM FÜR AFRIKA vereint 30 deutsche Hilfsorganisationen, die 5.000 Projekte in Afrika betreiben. Zur Fußball-Weltmeisterschaft beteiligt sich Computec Media als führender deutscher Verlag für Spielezeitschriften zusammen mit Sport-Lifestyle-Unternehmen PUMA an der Spendenaktion GEMEINSAM FÜR AFRIKA. Für nur 2,99 Euro können auch Sie per SMS Hilfsprojekte unterstützen. Susanne Anger, Sprecherin von GEMEINSAM FÜR AFRIKA, PUMA-Vorstandschef Jochen Zeitz und Computec-Vorstandsvorsitzender Johannes S. Gözalan trafen sich in Fürth, besiegelten die Kooperation und erläuterten, wie viel selbst durch scheinbar minimale Beträge auf dem afrikanischen Kontinent zu bewegen ist.

N-ZONE PUMA und Computec stehen für Spaß am gemeinsamen Spiel. Warum ist es wichtig, dass junge, freizeitorientierte Unternehmen zur Hilfe aufrufen?
JOCHEN ZEITZ: Man darf nicht vergessen, dass die Spenden ja selbst in Afrika an junge Leute gehen, insofern spricht man hier eine Sprache. Ich glaube aber auch, dass die soziale Verantwortung bei jungen Leuten viel stärker ausgeprägt ist, als es vor Jahrzehnten der Fall war. Das Bewusstsein kommt daher, dass Informationen heute immer auf Knopfdruck verfügbar sind und viel stärker deutlich wird, was für Probleme in den einzelnen Regionen der Welt, insbesondere in Afrika, herrschen.
JOHANNES S. GÖZALAN: Unsere Leser machen ja viel mehr als nur zu spielen. Das geht schon bei Hilfsaktionen in der Schule los, und von daher sind diese Leute schon einmal grundsätzlich bereit, zu helfen. Zweitens macht Spielen Spaß. Spielen ist etwas sehr Persönliches, aber auch etwas sehr Kommunikatives und es findet immer mehr mit anderen Leuten statt, die man noch gar nicht kennt und die durchaus auch weit entfernt leben. Insofern ist die Welt viel kleiner geworden als es vorhergehende Generationen erlebt haben. Daher sind die Spieler viel mehr sensibilisiert für die Unterschiede in der Welt. Daher glaube ich, dass wir genau das Richtige tun, wenn wir uns als Teil dieser globalen Kultur sehen.

N-ZONE Nun sind 2,99 Euro nicht gerade viel Geld. Was kann man in Afrika damit überhaupt bewegen?
SUSANNE ANGER: Mit dem Gegenwert einer einzigen SMS kann man beispielsweise ein Kind gegen alle wichtigen Kinderkrankheiten impfen. Wir können auch mit dem Geld einer einzigen SMS die Berufsausbildung eines Jugendlichen für vier Tage bezahlen oder drei Kinder gegen Malaria behandeln. Mit drei SMS kann ein Kind ein Jahr lang in die Schule gehen. Das sind Dimensionen, die man sich hier gar nicht richtig vorstellen kann. Und wenn sich die Spieler zusammentun und 100 SMS schicken, dann kann man damit eine ganze Dorfschule bauen.

N-ZONE Warum engagieren Sie sich gerade für Afrika?
JOHANNES S. GÖZALAN: Es ist für uns als Unternehmen enorm wichtig, dass wir die Verantwortung dafür übernehmen können, wohin die Gelder gehen, und dass die Mittel bei den Bedürftigen ankommen. Ich weiß, dass bei GEMEINSAM FÜR AFRIKA das Geld zum allergrößten Teil die Menschen erreicht. Wenn man sich überlegt, dass von einer SMS für 2,99 Euro volle 2,82 Euro bei den Menschen ankommen, dann ist das eine unschlagbare Quote. In Afrika kann Hilfe sehr organisiert und direkt ablaufen und man kann mit relativ geringen Mitteln sehr viel bewegen. Die Frage ist nicht, dort zu spenden und woanders nicht, aber man muss sich natürlich bei all der Not weltweit entscheiden, welche Projekte man unterstützt. Afrika hat nun keine Sonderrolle, aber wir glauben, dass dieses Projekt es wert ist.

N-ZONE Wie kann gerade bei den Regierungsverhältnissen in Afrika sichergestellt werden, dass das Geld nicht irgendwo vor Ort versickert?
SUSANNE ANGER: Es gibt immer wieder die Sorge von Spendern, dass sich korrupte Politiker, Warlords oder andere Leute das Geld in die Tasche stecken. Als Hilfsorganisation überweisen wir daher prinzipiell kein Geld an irgendjemanden. Vielmehr arbeiten die Hilfsorganisationen mit Partnern vor Ort, die selbst die Projekte betreiben. Das können Kirchengemeinden sein oder andere von der Regierung unabhängige Organisationen. Es wird also nicht einfach Geld transferiert, sondern es werden beispielsweise Medikamente eingekauft; die bezahlen wir dann auch. Wir hoffen also nicht, dass mit dem Geld Medikamente eingekauft werden, sondern wir überwachen das selbst und verteilen sie dann. Wir können also garantieren, dass die Gelder nicht versickern. Es ist aber auch wichtig, dass wir dort nicht als Weißnasen einfliegen und sagen, wie alles besser geht und wie sie das im Sinne eines Post-Kolonialismus zu tun haben, sondern wir wollen in einer partnerschaftlichen Zusammenarbeit etwas gemeinsam aufbauen, uns dann als Weiße aber auch so schnell wie möglich wieder aus den Projekten entfernen. Wir wollen uns dort ja nicht selbst dauerhaft Arbeitsplätze schaffen, sondern etwas so aufbauen, dass es allein vor Ort durchgeführt werden kann.

INTERVIEW: CHRISTOPH HOLOWATY

INFO SPENDEN? SO GEHT'S!

Gemeinsam für Afrika:

Helfen und gewinnen!
Jetzt das Stichwort United per SMS an 81190* senden und ein Fußball-Wochenende mit Samuel Eto'o in Barcelona gewinnen!

*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte

CHEATS & CODES

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Batman Vengeance	05/06
Bratz Rock Angelz	03/06
Call of Duty: Big Red One	05/06
Die Chroniken von Narnia: Der König von Narnia	05/06
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Enter the Matrix	01/06
Final Fantasy: Crystal Chronicles	02/06
Himmel und Huhn	05/06
Hulk: Ultimate Destruction	12/05
LEGO Star Wars	01/06
NBA Live 06	12/05
Mario Kart Double Dash!!	12/05
Mario Party 4	02/06
Mario Superstar Baseball	01/06
Metroid Prime	02/06
Need for Speed: Most Wanted	02/06
Outlaw Golf	04/06
Pac-Man World 2	01/06
Peter Jackson's King Kong	04/06
Shrek SuperSlam	01/06, 02/06
Sonic Heroes	03/06
Spartan Total Warrior	05/06
SpongeBob Schwammkopf: Film ab!	04/06
SSX 3	01/06
SSX on Tour	01/06
Super Mario Sunshine	02/06
Tony Hawk's American Wasteland	02/06
True Crime: New York City	04/06
Turok Evolution	01/06
X-Men Legends II – Rise of Apocalypse	12/05, 02/06

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Die Unglaublichen: Der Angriff des Tunnelgräbers	04/06
Castlevania – Aria of Sorrow	12/05
Donkey Kong Country 2	02/06
Donkey Kong Country 3	03/06
Glory Days – The Essence of War	12/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Nintendogs	12/05
TMNT 3: Mutant Nightmare	03/06

N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Yu-Gi-Oh! Ultimate Masters Edition – World Championship Tournament 2006

CODES **Jede Menge neue Karten**

Habt ihr Lust, das Elementarhelden-Deck von Jaden nachzubauen? Dann haben wir hier die richtige Liste für euch. Die Codes gebt ihr unter „Karten bekommen" und „Passwort" ein. Aber aufgepasst: Für jede einzelne Karte müsst ihr Duellpunkte abtreten.

Monster

Code	Karte	Duellpunkte
21844576	Elementarheld Avian	2.860
59793705	Elementarheld Bladeedge	3.640
79979666	Elementarheld Bubbleman	2.600
58932615	Elementarheld Burstinatrix	2.860
84327329	Elementarheld Clayman	2.860
61204971	Elementarheld Donnergigant	4.550
29343734	Elementarheld Elixier	3.770
35809262	Elementarh. Flammenflügelmann	4.550
25366484	Elementarh. Glänzender Flügelm.	5.200
89252153	Elementarheld Necrodarkman	3.380
05285665	Elementarheld Neo-Bubbleman	3.380
47737087	Elementarheld Rampart Blaster	5.460
20721928	Elementarheld Sparkman	2.860
81197327	Elementarheld Steam Healer	3.640
83121692	Elementarheld Tempest	4.940
86188410	Elementarheld Wildheart	3.900
10526791	Elementarheld Wildedge	4.680
57116033	Geflügelter Kuriboh	3.900
98585345	Geflügelter Kuriboh LV10	4.550
06480253	Wroughtweiler	2.600

Zauber

Code	Karte	Duellpunkte
22479888	Clay Sturmangriff	2.600
21597117	Die Geburt des Helden	2.600
43250041	Entkräftungsschild	2.600
71060915	Federwind	2.600
41420027	Feierliches Urteil	3.900
44676200	Heldenbarriere	2.860
22020907	Heldensignal	2.600
55985014	Wunderkind	2.600
44095762	Spiegelkraft	13.000
92854392	Standfester Verteidiger	2.600

Fallen

Code	Karte	Duellpunkte
41482598	Albtraum-Trugbild	13.000
80075749	Bubble Illlusion	2.600
61968753	Bubble Mischen	2.600
53586134	Bubble Schuss	2.600
27191436	Burst Rückkehr	2.600
95286165	De-Fusion	3.640
95281259	Der lebendig heimk. Krieger	4.420
90928333	Dunkle Fabrik d. Massenp.	2.600
19394153	Federschuss	2.860
20188127	Fee der Quelle	2.600
18511384	Fusionsrückerstattung	2.600
33550694	Fusionstor	4.160
26902560	Fusionsweiser	2.600
67951831	Heldenherz	2.600
60519422	Kishido-Geist	2.600
46411259	Metamorphose	9.100
74848038	Monster-Reinkarnation	5.200
53046408	Notvorräte	6.500
24094653	Polymerisation	2.600
97362768	Spark Pistole	2.600
55144522	Topf der Gier	9.100
25573054	Transzendente Flügel	2.600
83764718	Wiedergeburt	13.000
63035430	Wolkenkratzer	3.640
45906428	Wunderfusion	3.900
29612557	Zyklonenbumerang	2.860

SpongeBob Schwammkopf und seine Freunde: Durch dick und dünn!

CODES Alle Levelcodes

Damit ihr auch in die späteren Levels reinschnuppern könnt, haben wir einige Levelcodes für euch zusammengestellt. Diese gebt ihr unter „Spiel fortsetzen" ein!

Level 2:	**Level 8:**
JAZMINE	BABYSIT
Level 3:	**Level 9:**
PAULINA	GODDARD
Level 4:	**Level 10:**
SKULKER	ESTEVEZ
Level 5:	**Level 11:**
PATRICK	LIBERTY
Level 6:	**Level 12:**
MERMAID	SKYLARK
Level 7:	
SCALLOP	

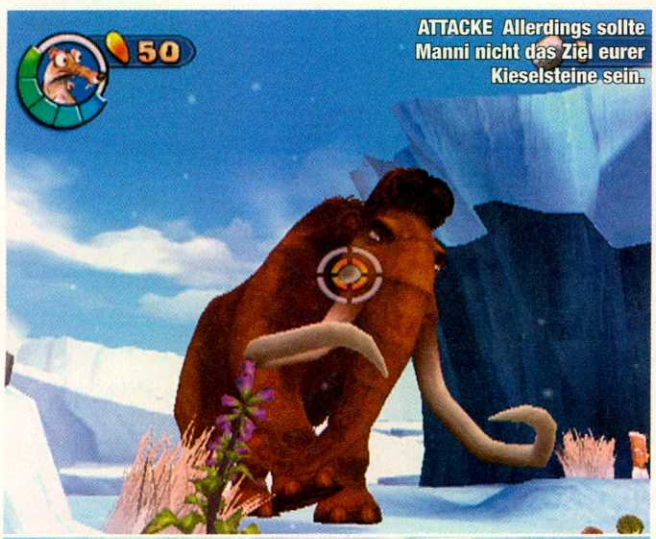
PROBLEMLOS Mit unseren Codes ist jeder Level schnell erreicht.

Ice Age – Jetzt taut's

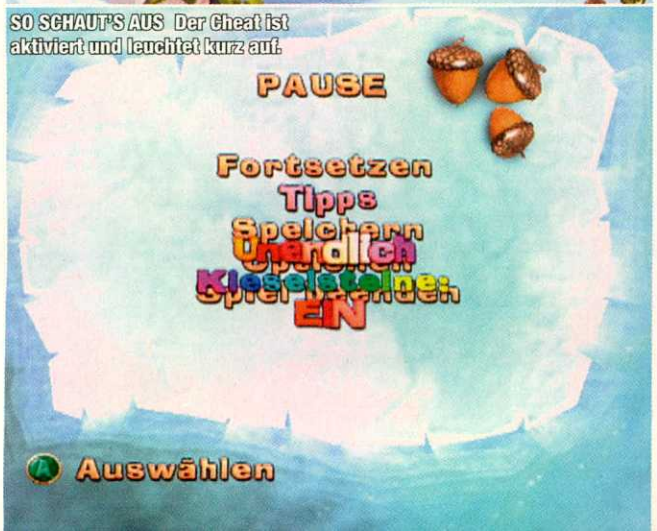
CHEAT Unendlich Kieselsteine

Wir haben eine ganz einfache Möglichkeit gefunden, um unendlich viele Kieselsteine im Spiel zur Verfügung zu haben. Pausiert einfach das Spiel und gebt danach folgende Tastenkombination ein:

↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓



ATTACKE Allerdings sollte Manni nicht das Ziel eurer Kieselsteine sein.



SO SCHAUT'S AUS Der Cheat ist aktiviert und leuchtet kurz auf.

Puyo Pop

CHEAT Neue Charaktere im Spiel

Die bunte Puzzelei ist gerade erst in Deutschland erschienen und wir können euch schon jetzt verraten, wie ihr die beiden versteckten Charaktere Popoi und Carbuncle ganz einfach freischaltet. Geht in die Gallery in den Optionen und dann auf den Betrachter für Filmsequenzen. Jetzt haltet X und drückt dann Hoch, Runter, Links und Rechts!

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Def Jam Vendetta

CHEATCODE Neues Outfit

Wir kleiden die Kämpfer neu ein, denn für einige Stars können neue Klamotten freigeschaltet werden. Wählt einfach den Battle-Modus aus, gebt eure User-ID an, haltet im „Choose Fighter"-Bildschirm die Tasten L + R + Z gleichzeitig gedrückt und gebt folgende Tastenkombinationen ein:

Briggs: A, B, X, Y, X	Razor: Y, X, A, B, B
D-Mob: Y, Y, B, Y, Y	Ruffneck: Y, X, B, A, Y
Manny: X, Y, X, Y, X	Spider: Y, B, A, Y, X
Peewee: A, B, B, Y, X	Tank: B, Y, X, A, A
Proof: A, Y, B, Y, X	

GRUSELIG Da würde ich mir auch ein neues Outfit zulegen.

Leser fragen, N-ZONE hilft

Fast täglich flattern in der Redaktion Leserbriefe herein oder es landen E-Mails in unserem Postfach, die sich auf konkrete Probleme in Spielen beziehen. Wir stehen euch mit Rat und Tat zur Seite und werden hier die meistgestellten Fragen beantworten. Ihr kommt am letzten Endgegner in *Castlevania – Dawn of Sorrow* nicht vorbei oder schafft es nicht, alle Strecken in *Mario Kart: Super Circuit* freizuschalten? Schreibt eure Fragen mit einer präzisen Beschreibung eures Problems einfach mit dem Betreff „Leser fragen, N-ZONE hilft" an: redaktion@n-zone.de.

Mario & Luigi: Superstar Saga (GBA)

Hallo, liebes N-ZONE-Team!
Ich habe mir vor kurzem endlich das Spiel *Mario & Luigi Superstar Saga* gekauft. Ich komme jedoch in der Lachhochschule nicht weiter. Ich finde es sehr schade, dass Nintendo für *Superstar Saga* und *Partners in Time* keine Komplettlösungen in Form der typischen Bücher auf den Markt gebracht hat. In einer eurer Ausgaben ist zum Glück eine Lösung zu *Mario & Luigi: Partners in Time*. Jetzt frage ich mich: Habt ihr eigentlich auch mal eine Komplettlösung für Teil 1 in einem eurer Hefte gehabt?

ERNST MAYERHOFER

N-ZONE Hallo Ernst,
Nintendo veröffentlicht für Game-Boy- und DS-Spiele selten Komplettlösungen. Es gibt allerdings eine andere Möglichkeit, die Nintendo anbietet, um dir den Weg durch die Lachhochschule zu ebnen. Auf www.nintendo.de gibt es zwar keine Komplettlösung, aber du findest dort die Telefonnummer für den Consumer Service, der dir bei deinem konkreten Problem weiterhelfen kann. Als Alternative kannst du auch den Faxabruf nutzen: 09001-170-000-461 (€ 0,62/Min.). Zwei Seiten, voll gepackt mit Informationen um die Lachhochschule. Wir hatten leider bis jetzt noch keine Komplettlösung zum ersten *Mario & Luigi*-Abenteuer im Heft. Wie gehabt kannst du uns aber auch dein konkretes Problem schicken und wir bemühen uns um die Lösung.

Super Smash Bros. (N64)

Hallo N-ZONE,
seit langem schon versuche ich, in *Super Smash Bros.* auf dem N64 Luigi freizuspielen. Ich habe es immer wieder versucht, aber nie geschafft. Könntet ihr mir vielleicht sagen, wie das funktionieren soll?

LUKAS SPITZMÜLLER (PER BRIEF)

N-ZONE Hallo Lukas,
versuch doch mal, mit allen acht Kämpfern den Zielscheibenmodus erfolgreich abzuschließen. Dann sollte dir Luigi zur Verfügung stehen. Viel Erfolg!

Prince of Persia: The Two Thrones (GC)

Liebe Redaktion,
ich spiele o. g. Spiel auf dem GameCube und verzweifle am zweiten Bosskampf (Mahasti). Habe schon ca. 100 Mal den Endkampf des schwarzen Prinzen gegen sie verloren. Wie stelle ich es richtig an, um sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken? Für eine Mail wäre ich sehr dankbar.

PETER DALLMANN (PER E-MAIL)

N-ZONE Hallo Peter!
Das ist einfacher, als du vielleicht glauben magst. Zu Beginn kämpfst du als guter Prinz gegen Mahasti und blockst ihre Angriffe ab. Verlangsame dann die Zeit und greife mit harten Combos an. Wenn es zum Kräftemessen kommt, musst du blitzschnell auf die entsprechende Taste hämmern. Nach dem zweiten Kräftemessen verwandelt sich der Prince in sein dunkles Alter Ego und es wird etwas einfacher. Spring von Plattform zu Plattform und erledige die Sandgeister. Anschließend springst du wieder zu Mahasti und verlangsamst erneut die Zeit. So erwischst du sie und kannst ihr mit heftigen Combos weiter zusetzen. Nach einer Weile folgt das finale Kräftemessen und die Lady ist erledigt.

Mario Kart DS (DS)

Hallo N-ZONE,
ich habe ein paar Fragen. Wie spiele ich bei *Mario Kart DS* in der 150-ccm-Klasse beim Retro-GP den Blatt- und den Blitz-Cup frei? Außerdem kann man sich nicht mehr gegen die roten Panzer schützen? Oder wie macht ihr das? Und als Letztes: Wo kann man sich für die deutsche Meisterschaft bei *Mario Kart Double Dash!!* anmelden?

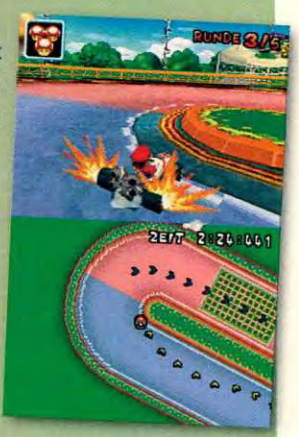
KAAN GÜRAYER (PER E-MAIL)

N-ZONE Hallo Kaan,
natürlich helfen wir dir bei der Pistenraserei weiter. Den Blatt-Cup schaltest du frei, indem du den Panzer und Bananen-Cup in Gold abschließt und der Blitz-Cup wird spielbar, sobald du den Blatt-Cup erfolgreich mit einem Goldpokal beendet hast. Um feindliche Angriffe abzuwehren, lass am besten eine Bananenschale oder einen grünen Schildkrötenpanzer nach hinten hängen. In dem Moment, in dem du rote Panzer von hinten nähern hörst, drückst du das Steuerkreuz nach hinten und wehrst damit die Attacke ab. Bedenke, dass du dich im Online-Modus NICHT gegen rote Panzer schützen kannst! Eine offizielle deutsche MK: Double Dash!!-Meisterschaft gibt es aktuell nicht, aber ihr könnt es mal beim Best Players Cup versuchen. Zu finden ist er unter www.bestplayerscup.com.

Hallo N-ZONE,
ich wollte euch fragen, wie man „Snaken" kann? Ich habe gehört, dass man beim Snaken auf einer Geraden driftet. Wie soll das gehen?

MARCO (PER E-MAIL)

N-ZONE Hallo Marco,
das ist ganz einfach: Wie in einer Kurve steuerst du das Kart auf einer Geraden nach rechts oder links. Dabei drückst du die rechte Schultertaste. Jetzt lenkst du mit dem Steuerkreuz zweimal in die entgegengesetzte Richtung und es entstehen blaue Funken an deinem Kart. Jetzt wippst du mit dem Digikreuz wiederholt nach links und rechts, bis sich rote Flammen bilden. Lässt du nun die Schultertaste los, entsteht ein Boost und sofort beginnst du diesen Vorgang von neuem. Beim Snaken solltest du versuchen, möglichst genau nach links und rechts zu driften, sonst landest du schnell in der Botanik – mit etwas Übung hast du aber bestimmt Erfolg.



Metroid Prime Hunters

Wir liefern euch mit dieser Lösung* einen nützlichen Leitfaden **für das DS-Spiel des Jahres.**

Walkthrough

Sternenarchive 1. Besuch

Lauft im Data Shrine 01 den Gang nach links und betretet das Zentrum des Shrines durch die Tür am Ende des Ganges. Habt ihr den Artefaktschild gescannt, tauchen einige Gegner auf. Habt ihr sie erledigt, könnt ihr den Schildschlüssel auf dem Steg in der Raummitte einsammeln und anschließend das erste Artefakt. Verlasst den Raum durch die angezeigte Tür und folgt dem Gang bis zum Steg mit dem Doppelboden. Wechselt zum Morphball und holt euch am Ende des Schachtes den Energie-Tank. Lauft im Data Shrine 02 den Gang nach rechts und verfolgt Kanden durch den kleinen Schacht. Rollt als Morphball den Korridor bis zum nächsten Schacht und holt auch am Ende eine Raketenerweiterung. Im Inneren des Data Shrine 03 müsst ihr gegen Kanden kämpfen.

Sternenarchive 1. Besuch

ERWEITERUNG Rollt hier hinein und eure Gesamtanzahl an Raketen erhöht sich.

Sternenarchive 1. Besuch

VORMERKEN Hinter diesem Kraftfeld geht es beim zweiten Besuch weiter.

INFO KOPFGELDJÄGER

KANDEN

Dieser Kopfgeldjäger schnellt in seiner Alternativ-Form über den Boden und hinterlässt kleine explosive Raupen, die ihr Ziel automatisch suchen. Weicht diesen Sprengsätzen durch Sprünge aus. In seiner normalen Form beharkt euch Kanden mit dem Volt Driver, der als Charge-Combo abgefeuert das Sichtfeld für ein paar Sekunden stark verschwimmen lässt. Diese Attacke benutzt er, wenn er in der Mitte des Steges steht. Folgt ihr ihm auf den Steg, bricht er die Charge-Combo ab

Kanden

AUF DEN BODEN Diese kleinen Dinger suchen ihr Ziel selbstständig.

und verzieht sich an die Enden des Steges. Durch die herumstehenden Kisten könnt ihr euren Energie- und Raketenvorrat auffrischen.

Kanden

AUSWEICHEN Trifft diese Charge-Combo, verschwimmt das Sichtfeld.

Sammelt den Schildschlüssel ein und rollt durch die mit zwei Kristallsäulen markierte Tür. Hier findet ihr das zweite Artefakt. Im Synergy-Kern befindet sich das dritte Artefakt in der Raummitte. Aktiviert die vier Schalter durch Beam-Beschuss und ihr erhaltet den dritten Schildschlüssel und unmittelbar danach das dritte Artefakt.

INFO BOSSGEGNER

CRETAPHID v1

Dieser biomechanische Turm feuert mit Laserstrahlen auf euch. Zerstört die blauen Punkte auf seiner Hülle und der verwundbare Kern kommt an Cretaphids Spitze zum Vorschein. Greift am besten mit Raketen an, um den größtmöglichen Schaden zu verursachen. Nach einigem Energieverlust explodiert der Kern das erste Mal. Nach jeder dieser Explosionen feuert Cretaphid die Laserstrahlen von einer tieferen Ebene ab. Ihr müsst den Kern dreimal zum Explodieren bringen, dann ist der Feind besiegt.

Cretaphid v1

SEICHTER ANFANG Den Lasern könnt ihr noch relativ einfach ausweichen.

Alinos 1. Besuch

Nachdem ihr vom Landeplatz aus über die in der Lava schwimmenden Plattformen gesprungen seid, holt ihr euch als Morphball die Raketenerweiterung. In der Echo-Hall rollt ihr als Morphball in das Labyrinth. Der folgende Pfad bringt euch durch dieses Hindernis. Links, rechts, rechts, links, rechts, links, rechts, links, Rampe runter. Erledigt die drei Zoomer und sackt den Schildschlüssel ein. Rollt nun zum Eingang zurück und nehmt folgenden Weg: links, rechts, rechts, geradeaus, rechts, links, links, Rampe runter, links. Rollt durch die Tür und biegt die zweite Möglichkeit rechts ab, um an einen Energie-Tank zu kommen. Nehmt nun die erste Rechtsabbiegemöglichkeit, verlasst das Labyrinth und nehmt das erste Artefakt an euch. Im High Ground kämpft ihr gegen Spire.

Alinos 1. Besuch

ERWEITERUNG Schnappt euch das Symbol und ihr bekommt mehr Raketen dazu.

Alinos 1. Besuch

VORMERKEN Habt ihr den Judicator, geht's beim zweiten Besuch hier weiter.

INFO KOPFGELDJÄGER

SPIRE

Nach wenigen Treffern flüchtet dieser Kopfgeldjäger zunächst. Verfolgt ihn durch die angezeigte Tür. In der Elder Passage zerstört ihr die beiden Feind-Teleporter und die Gegner. Ist das erledigt, nehmt ihr Spire, der sich eine Ebene über euch befindet und durch ein Loch auf euch hinunter feuert, aufs Korn. Nach ein paar weiteren Treffern springt er zu euch hinunter und versucht euch in seiner Alternativ-Form zu erledigen. Weicht seinen Attacken aus. Kurz darauf haut er erneut ab. Scannt zunächst die orange Markierung an der Wand und nehmt den Schildschlüssel auf. Geht nun wieder in Richtung High Ground und nehmt das zweite Artefakt mit. Nun gebt ihr Spire den Rest.

Spire

LANGATMIG Der Kampf gegen Spire zieht sich etwas in die Länge.

Spire

AUSWEICHEN Bleibt immer in Bewegung, um so wenig Schaden wie möglich zu nehmen.

* Die Bezeichnungen der Orte, Gegenstände und Figuren können von der PAL-Version abweichen.

Nach Spires Niederlage erhaltet ihr den dritten Schildschlüssel und könnt euch das dritte Artefakt holen. Sammelt im High Ground die Raketenerweiterung ein. Springt über die Schwebeplattformen und ihr gelangt zum nächsten Endgegner.

INFO BOSSGEGNER

SLENCH 1

Dieses biomechanische Auge hat drei organische Fortsätze, die je eine Waffe betätigen. Weicht diesen Salven mit Seitwärtsbewegungen aus. Slench selbst feuert grüne, langsame Projektile ab, die ihr abschießen könnt – meist hinterlassen sie Energie oder Munition. Nachdem ihr alle drei Fortsätze mit eurem Standard-Beam erledigt habt, löst sich Slench aus seiner Verankerung und schwebt mit geöffnetem Schwachpunkt über euch umher. Feuert auf das Zentrum und ihr werdet eine Explosion sehen, wie schon bei Cretaphid v1. Danach kehrt Slench in seine Verankerung zurück und lässt erneut drei Fortsätze für die Blaster entstehen. Wiederholt den Vorgang noch zweimal und ihr bekommt als Belohnung einen weiteren Oktolithen.

AUFTAKT Zerstört zunächst diese Fortsätze, bevor ihr richtig Schaden verursachen könnt.

DRAUF! Feuert am besten mit Raketen auf den wunden Punkt.

INFO KOPFGELDJÄGER

WEAVEL

Weicht mit seitlichen Bewegungen seinen Attacken aus. Nach einigen Treffern verwandelt er sich in seine Alternativ-Form. Feuert hauptsächlich Raketen auf ihn ab, da sie mehr Schaden anrichten als der Standard-Beam. Gebt Weavel im zweiten Teil des Kampfes den Rest.

SCHNELL Dieser Kopfgeldjäger sollte euch nicht lange aufhalten.

Vesper Defense Outpost 1. Besuch

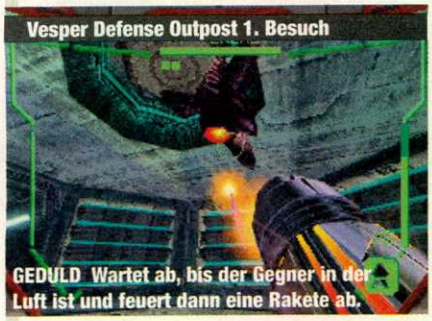
Geht im Weapons Complex links den Korridor runter, biegt nach rechts in das Innere des Raumes ein und zerstört die beiden Feind-Teleporter an der Wand. Springt durch die runde Öffnung im Boden und erledigt die beiden Lesser Ithrak. Nehmt den Schildschlüssel an euch und holt euch das erste Artefakt. Springt in der Cortex CPU mithilfe der Morphball-Bomben an der ersten Möglichkeit nach oben, wartet ab, bis die grünen Laserbarrieren eine Pause machen und holt euch mit einem Morphball-Bomb-Jump die Raketenerweiterung. Mithilfe der Jumppads gelangt ihr in einen abgelegenen Bereich der Cortex CPU. Deaktiviert hier vier Spectral Locks und ihr bekommt den Battlehammer. Über den mit Lichtsäulen markierten Durchgang gelangt ihr zur mittleren Ebene der Compression Chamber. Deaktiviert die beiden grünen Kraftfelder

ERWEITERUNG Mithilfe eines Morphball-Bomb-Jumps kommt ihr an das Update.

und scannt die beiden Kraftfeld-Schalter. Nehmt in der Cortex CPU nun den unteren linken Zugang und ihr gelangt wieder auf die untere Ebene der Compression Chamber. Schnappt euch die UA-Expansion in der Mitte des Raumes und rollt nach rechts durch eine der drei Öffnungen. Eliminiert den Lesser Ithrak und ihr bekommt den zweiten Schildschlüssel. Über einen kleinen Schacht gelangt ihr zum zweiten Artefakt. Im folgenden Guardian-Kampf stellt sich der Battlehammer als effektivste Waffe heraus. Geht nun

LEICHT UNAUFFÄLLIG Dieser Schacht führt euch in die Compression Chamber.

zurück zum Weapons Complex und deaktiviert die grüne Barriere. Feuert erst auf den Crash Pillar, wenn er gesprungen ist und seine verwundbare Unterseite offenbart. Lauft links den Korridor runter und stellt euch dem nächsten Kopfgeldjäger.



INFO KOPFGELDJÄGER

SYLUX

Er nimmt euch ausschließlich mit dem Shock Coil unter Beschuss. Bleibt immer in Bewegung und feuert auf Sylux wahlweise mit Raketen oder eurem Battlehammer. Nach einigen Treffern verzieht er sich in das Zentrum des Weapons Complex. Folgt ihm und setzt hier den Kampf fort. Nach einigen weiteren Treffern holt sich Sylux sein Raumschiff zu Hilfe, das zusätzlich mit einem Raketenwerfer auf euch feuert. Verwandelt er sich in seine Alternativ-Form, solltet ihr die von ihm gelegten Elektrobarrieren durch einen Sprung meiden.

Habt ihr Sylux besiegt, bekommt ihr den dritten Schildschlüssel und das dritte Artefakt. In der Compression Chamber gelangt ihr mithilfe des Stronghold Portals zum Endgegner Nummer drei.

INFO BOSSGEGNER

CRETAPHID v2

Die zweite Evolutionsstufe feuert hitze- und somit zielsuchende Plasma-Geschosse ab. Umkreist Cretaphid v2 ständig, um nicht getroffen zu werden. Zerstört alle blauen Geschützpunkte auf seiner Hülle und der verwundbare Kern wird sichtbar. Verfahrt genau wie beim ersten Mal und der Kampf ist bald vorbei.

Arcterra 1.Besuch

Im Sic Transit müsst ihr gleich gegen zwei Kopfgeldjäger kämpfen.

INFO KOPFGELDJÄGER

NOXUS & TRACE

Begebt euch sofort ins Freie, um mehr Bewegungsspielraum zu haben. Noxus greift euch direkt an und Trace befindet sich auf der kaputten Brücke. Nehmt zunächst Noxus unter Feuer und weicht gleichzeitig seinen Attacken aus. Sobald ihr ein durchdringendes Kreischen hört, verkriecht sich Noxus unter einer Rampe, da nun Trace mit dem Imperialist herumsnipert. Stellt euch ganz nahe an die Wand bei der Rampe, unter der sich Noxus verkrochen hat, und gebt Noxus ordentlich Saures. Habt ihr ihn besiegt, macht sich auch Trace aus dem Staub.

Nachdem ihr die drei Feind-Teleporter zerstört habt, macht ihr euch auf die Suche nach sechs Proxy Locks (siehe Bilder rechts). Habt ihr alle sechs deaktiviert, erscheint der erste Schildschlüssel. Nehmt ihn auf und die Tür zum ersten Artefakt wird entriegelt. Rollt als Morphball weiter geradeaus auf die Mauer zu und ihr entdeckt einen Energie-Tank. Im Innenhof des Ice Hives scannt ihr die sechs Energy Router an der Wand. Das macht eine Horde Barbed War Wasps sehr wütend. Zerstört zunächst die Nester an der Wand und erledigt dann die Insekten. Habt ihr es geschafft, springt ihr mithilfe des Jumppads nach oben, lauft links den Gang hinunter und aktiviert die Schalttafel. Das große Tor öffnet sich. Scannt den Plattform-Controller und überwindet als Morphball die folgende Geschicklichkeitsprüfung. Am Ende dieser Passage bekommt ihr den Judicator, mit dem ihr nun violette Kraftfelder deaktivieren und violette Türen öffnen könnt. Dreht euch auf dem Eissteg nach rechts und deaktiviert das kleine violette Kraftfeld. Springt hinüber und ihr bekommt eine UA-Expansion. Dreht euch um und sammelt den zweiten Schildschlüssel ein. Das Kraftfeld zu euren Füßen verschwindet und ihr bekommt das zweite Artefakt. Zerstört in dem dicht bewucherten Korridor das Gestrüpp, rollt als Morphball links in die kleine Öffnung und holt euch eine Raketenerweiterung. Springt nach unten, deaktiviert

das violette Kraftfeld und holt euch eine UA-Expansion. Begebt euch zurück zum Sic Transit und öffnet die violette Tür. Im Frost Labyrinth rollt ihr an den Kreuzungen wie folgt (von oben betrachtet), um zum dritten Schildschlüssel zu gelangen: rechts, oben, rechts. Um an einen Energie-Tank zu kommen, rollt ihr folgenden Weg (ebenfalls von oben betrachtet): rechts, unten, links, oben, oben, rechts, rechts-oben (durch die grünen Energiebarrieren). Rollt nun zu der entriegelten Tür und ihr bekommt das dritte Artefakt. Über das Stronghold Portal im Ice Hive kommt ihr zum nächsten Endgegner.

INFO BOSSGEGNER

SLENCH 2

Die zweite Evolutionsstufe des biomechanischen Auges benutzt als einzigen Unterschied superheißes Magma. Feuert daher hauptsächlich mit dem Judicator auf die Fortsätze und Slench selbst. An der Vorgehensweise an sich ändert sich nichts.

Im Sic Transit trefft ihr auf Trace.

INFO KOPFGELDJÄGER

TRACE

Feuert von Anfang an auf Trace. Nach einigen Treffern verlässt er seine Anfangsposition. Bleibt stets in Bewegung und feuert energisch weiter. Verwandelt er sich in seine Alternativ-Form, solltet ihr mit Sprüngen und gut getimten Seitwärtsschritten seinen starken Angriffen ausweichen.

Sternenarchive 2. Besuch

Sobald ihr im Helm Room ankommt, greift euch entweder einer der feindlichen Kopfgeldjäger oder ein Guardian an. Gegen wen ihr hier antretet, entscheidet der Zufall. Im Data Shrine 01 erledigt ihr entweder Guardians oder zusätzlich dazu einen Kopfgeldjäger Im Data Shrine 02 erhaltet ihr, nachdem ihr alle

Gegner erledigt habt, eine UA-Expansion. Im durch kleine Kristallsäulen markierten Nebenraum sackt ihr den Volt Driver ein. Entriegelt im Synergy Core das gelbe Kraftfeld und ihr gelangt zum zweiten Hauptgebiet der Sternenarchive. Springt vom Teleporter aus die rechte Seite runter und geht nach rechts, um eine UA-Expansion zu bekommen. Erledigt im Transfer Lock alle Gegner und aktiviert im hinteren Bereich drei Schalter. Tut dasselbe im vorderen Bereich und aktiviert mit dem Portal Controller im Kontrollraum einen Teleporter, über den ihr zur Docking Bay gelangt. Schnappt euch den Schildschlüssel. Über die untere schwe-

bende Plattform gelangt ihr zum ersten Artefakt. Geht zu den oberen vier Schwebeplattformen. Nehmt zunächst die zweite Plattform von links, um an eine weitere UA-Expansion zu gelangen. Mit der ersten Plattform von links gelangt über einen Teleporter zur Incubation Vault 01. Erledigt die beiden Guardians und ihr seht einen Schildschlüssel. Benutzt nun den Teleporter mit dem Display dahinter und ihr kommt wieder auf den Steg. Nehmt nun die erste Plattform zu eurer Rechten und ihr gelangt zur Incubation Vault 02. Erledigt auch hier alle Gegner und benutzt im Anschluss den rechten Teleporter auf der anderen Seite, direkt neben dem blauen Kraftfeld. Er bringt euch in den ersten Stock der Incubation Vault 01, wo ihr den zweiten Schildschlüssel und das zweite Artefakt bekommt. Benutzt nun den Teleporter auf dem Steg und ihr gelangt in den ersten Stock der Incubation Vault 02. Biegt auf dem

Steg nach rechts ab, lasst euch das Loch hinunterfallen und nehmt den Shock Coil an euch. Deaktiviert das blaue Kraftfeld und benutzt den Teleporter gegenüber an der Wand, um zur Incubation Vault 03 zu gelangen. Schnappt euch die Raketenerweiterung und erledigt die beiden Guardians auf der Ebene unter euch. Deaktiviert das blaue Kraftfeld und benutzt den Teleporter. Dieser bringt euch zur Tetra Vista. In der New Arrival Registration kommt ihr mit den Schwebeplattformen nach oben. Im zweiten Bereich springt ihr von der mittleren Plattform hinüber zum dritten Artefakt. Scannt die Datenschatten, nehmt den dritten Schildschlüssel und dann das dritte Artefakt an euch. Geht weiter zum dritten Bereich, holt euch den Energie-Tank und begebt euch nach oben zum Stronghold Portal.

INFO BOSSGEGNER

SLENCH 3

Die dritte Erweiterungsstufe hat eine neue Angriffsart im Repertoire. Sobald ihr alle drei Fortsätze erledigt habt und das Ungetüm über euch in der Luft schwebt, bleibt es auf einmal stehen und führt nach wenigen Vorbereitungssekunden eine Rammattacke aus. Sobald ihr merkt, dass Slench in der Luft stehen bleibt, verwandelt euch in den Morphball und rollt mit einem Boost schnell zur Seite. Ansonsten hat sich eure Angriffstaktik nicht verändert. Benutzt den Battlehammer, um den größtmöglichen Schaden anzurichten.

Alinos 2. Besuch

Nachdem ihr den Kampf gegen einen zufälligen Gegner in der Echo Hall und im High Ground überstanden habt, deaktiviert ihr mit dem Judicator das violette Kraftfeld und aktiviert mithilfe des Schalters die Schwebeplattform. So gelangt ihr auf die andere Seite der Schlucht. In Alinos Perch begebt ihr euch durch die zweite Tür auf der unteren Ebene zur Council Chamber. Setzt gegen den Fire Spawn den Judicator ein und das Ungetüm gibt bald klein bei. Euer

Lohn ist der Magmaul. Über den oberen Kraftfeld-geschützten Durchgang gelangt ihr zu einem Energie-Tank. Der untere Durchgang führt euch zu einem Security Computer, der die übrigen Kraftfelder deaktiviert. Benutzt das Jumppad und ihr kommt in den oberen Bereich der Council Chamber. Aktiviert links in dem Nebenraum einen weiteren Security Computer. Dadurch erscheint der erste Schildschlüssel. Sammelt ihn ein und holt euch mithilfe des Jumppads eine Ebene unter euch das nächste Artefakt. Springt im Processor Core hinüber auf den schmalen Steg und von dort aus nach links auf den runden Turm. Geht nach rechts und ihr bekommt eine UA-Expansion. Springt nun zu dem anderen Turm auf der gegenüberliegenden Seite und fahrt mit der Plattform nach unten. Rollt als Morphball durch den Schacht und ihr kommt in die Piston Cave. Schnappt euch am Ende des Hindernisparcours den zweiten Schildschlüssel und das zweite Artefakt. Begebt euch zurück nach Alinos Perch und über die Rampe nach oben. Deaktiviert das orange Kraftfeld, lauft zunächst nach links und holt euch eine Raketenerweiterung. Geht weiter nach oben und aktiviert mithilfe des Schalters die dritte Jumppad-Plattform in der Schlucht. Nach dem ersten Monstersprung, scannt den Security Computer. Benutzt die anderen beiden Jumppads und ihr gelangt zur Crash Site. Holt euch dort den dritten Schildschlüssel und das letzte Artefakt. Lauft zurück zum Processor Core und begebt euch über das Stronghold Portal zum nächsten Endgegner.

INFO BOSSGEGNER

CRETAPHID v3

Die dritte Entwicklungsstufe des biomechanischen Turms greift euch dieses Mal mit Laserstrahlen und hitzesuchenden Plasma-Geschossen an. Bleibt, wie die beiden Male davor auch, in Bewegung, um so wenig Schaden wie möglich zu nehmen.

Arcterra 2. Besuch

Begebt euch zum Sic Transit und öffnet die orange Tür. In der Fault Line eliminiert ihr alle Gegner und gelangt so in den inneren Bereich, wo ihr es mit einem Arctic Spawn zu tun bekommt. Greift ihn mit dem Magmaul an und das Ungetüm ist schnell erledigt. Sammelt den Imperialist ein. Mit der Plattform gelangt ihr nach oben. Springt mithilfe des Jumppads weiter nach oben und erledigt in dem folgenden Bereich alle Feind-Teleporter und Gegner. Lauft nach unten und deaktiviert die Strombarriere, indem ihr den Computer scannt. Schnappt euch den ersten Schildschlüssel und scannt anschließend die Steinsäule. Feuert eine Rakete auf die Schwachstelle und verlasst diesen Bereich wieder. Holt euch das zweite Artefakt bei der deaktivierten Strombarriere, geht wieder zurück und öffnet die rote Tür. Über den Schacht gelangt ihr zum Ice Labyrinth, wo ihr den folgenden Weg (von oben betrachtet) entlang rollen solltet: links, oben, links-oben, links. Über die folgende rote Tür gelangt ihr ins Sanctorus. Lauft zunächst vom Eingang aus links den schmalen Gang entlang und ihr erhaltet eine UA-Expansion. Springt nach unten und scannt drei Spectral Locks (siehe Bilder rechts). Feuert mit dem Imperialist auf den roten Schalter und ihr erhaltet den zweiten Schildschlüssel und das zweite Artefakt. Geht wieder zurück zur Fault Line. Begebt euch auf die obere Ebene und benutzt das Jumppad. Dreht euch um und ihr seht in der Entfernung links und rechts je einen roten Schalter (SCREEN). Zoomt mit dem Imperialist auf die Schalter und aktiviert sie mit einem Schuss. Dadurch verschwindet das weiße Kraftfeld und ihr könnt die Tür gegenüber öffnen. Stellt euch auf die Plattform und ihr erhaltet auf der anderen Seite Zugang zum Subterranean. Aktiviert in diesem Labyrinth die roten Schalter mit dem Imperialist. Die Schusspositionen könnt ihr auf den Screenshots sehen (SCREENS). Stellt euch nun auf die Plattform in der Raummitte. Unten angekommen, holt ihr euch die Raketenerweiterung. Durchquert den vereisten Gang zu eurer Linken. Geht nach links, erledigt die Selbstschussanlage und ihr erhaltet sowohl den dritten Schildschlüssel, als auch das dritte Artefakt. Fahrt mit dem Lift wieder nach oben und erledigt die Guardians. Fahrt mit der Schwebeplattform wieder zurück und springt, bevor ihr durch die Tür geht, nach unten, um eine UA-Expansion zu erhalten. Begebt euch in der Fault Line in den Bereich, wo ihr die Strombarriere deaktiviert habt und das Stronghold Portal bringt euch zum nächsten Endgegner.

INFO **BOSSGEGNER**

CRETAPHID v4

Die vierte und letzte Entwicklungsstufe der Cretaphid-Linie besitzt dieselben Waffen wie die Version v3, mit dem Unterschied, dass sich hier der Turm bewegt. Versucht also den Gegner immer auf Distanz zu halten. So habt ihr die besten Chancen, die Geschützpunkte auf seiner Hülle und den verwundbaren Kern zu treffen.

Vesper Defense Outpost 2. Besuch

Begebt euch im Weapons Complex zur roten Tür. Lauft im folgenden Stasis Bunker die Rampen hoch und scannt nahe dem Stronghold Portal den Computer. Rollt daraufhin als Morphball so schnell ihr könnt zum Eingangsbereich und scannt hier einen weiteren Computer. Eilt nun wieder nach oben und biegt vor dem halbrunden Gang, den ihr auf dem Weg zum ersten Computer entlang gegangen seid, nach rechts ab. Beim zweiten Guardiantank biegt ihr scharf nach rechts in den mit den Kristallsäulen markierten Durchgang ab und kommt so zum ersten Schildschlüssel. Sammelt das erste Artefakt ein. Erledigt alle Guardians und ihr bekommt den zweiten Schildschlüssel und das zweite Artefakt. Geht nun zur entriegelten Tür nahe dem Stronghold Portal. Über den Lift gelangt ihr ins Fuel Stack, wo ihr sehr schnell ganz nach oben springen müsst. Habt ihr es geschafft, erscheint der dritte

Schildschlüssel. Springt zunächst auf den Ring unter euch und durch das Loch im Boden. Scannt die Schalttafel links neben dem Kraftfeld-geschützten Durchgang. Geht den Gang entlang und schnappt euch den dritten Schildschlüssel. Lauft nach rechts durch den schmalen Korridor, links am Jumppad vorbei und holt euch eine Raketenerweiterung. Lauft die Rampe hinauf und sammelt das dritte Artefakt ein. Im Stasis Bunker kommt ihr mit dem Stronghold Portal zum nächsten Endgegner.

INFO **BOSSGEGNER**

SLENCH 4

Die letzte Entwicklungsstufe dieses Gegners hängt an der Decke. Seine Fortsätze bedienen dieses Mal Waffen, die supergekühltes Plasma abfeuern. Zerstört diese mit dem Magmaul. Danach rollt Slench in Form einer Acht auf dem Boden umher. Das sind die einzigen Veränderungen in seinem Angriffsmuster. Sobald er in der Luft schwebt, stellt euch direkt an die Tür, weicht mit Seitwärtsschritten seinen kalten Plasmasalven aus und feuert mit dem Magmaul auf seinen Schwachpunkt.

Alinos 3. Besuch

Von der High Ground aus gelangt ihr über die etwas versteckte Tür zur Combat Hall. Im Alimbic Cannon Control Room aktiviert ihr die Alimbic Cannon, indem ihr auf das leuchtende Feld in der Mitte des Raumes steigt. Kehrt zurück zum Schiff und steuert die letzte Station eurer Reise an.

Oubliette

Fahrt mit dem Lift nach oben und benutzt den Teleporter. In der folgenden Höhle dreht ihr euch am Eingang nach rechts und rollt als Morphball durch den Schacht. Auf der leuchtenden Schwebeplattform findet ihr einen Teleporter, der euch zu einem Energie-Tank bringt. Springt die Plattform herunter und öffnet die große Tür, auf die ihr direkt zulauft. Springt auf den leuchtenden Punkt in der Raummitte und ihr tretet dem finalen Endgegner gegenüber.

INFO **BOSSGEGNER**

Gorea

-Phase 1:

Dieser mächtige Gegner verfügt ebenfalls über alle Waffensysteme. Zusätzlich ist Goreas Körper gegen Angriffe jeglicher Art unempfindlich. Seine Schultern hingegen nicht. Dieser Schwachstelle könnt ihr allerdings nur mit einer bestimmten Waffe Schaden zufügen. Welche das ist, wird durch Goreas Farbe bestimmt. In der Tabelle seht ihr, mit welcher Waffe Gorea angreift, und mit welcher Waffe ihr im Schaden zufügen könnt.

GOREA	ANGRIFF GOREA	WAFFE
Grün	Volt Driver	Battlehammer
Violett	Magmaul	Judicator
Orange	Judicator	Magmaul

Blau	Imperialist	Shock Coil
Rot	Shock Coil	Imperialist
Gelb	Battlehammer	Volt Driver

WELCHE WAFFE ... ihr benutzen solltet, zeigt euch die Farbe von Gorea (siehe Tabelle).

SCHWACHPUNKT Nehmt die Schultern unter Feuer. Am besten eignet sich der Shock Coil.

Glücklicherweise ist der Kampfschauplatz groß genug, um Goreas Angriffen auszuweichen. Allerdings solltet ihr den Energiering im Boden meiden, da ihr hier bei Berührung Schaden nehmt. Habt ihr ihm beide Arme abgetrennt, hinterlässt er je eine Energiekugel und geht in die zweite Phase über.

-Phase 2:
Jetzt hängt Gorea kopfüber mit seiner verwundbaren Kugel in der Luft. Zunächst versucht er euch mit seinem Tentakel zu schnappen und auf den Boden zu schleudern. Danach holt er die umliegenden fünf Trocra mittels Energietentakeln zu sich und schleudert sie nacheinander auf euch. Weicht diesen Angriffen mit Seitwärtsbewegungen und Sprüngen aus und greift ihn eurerseits an. Wieder ist Goreas Körperfarbe ausschlaggebend für eure Waffenwahl. In der Tabelle seht ihr, welche Waffe ihr benutzen müsst.

GOREA	WAFFE
Grün	Battlehammer
Violett	Judicator
Orange	Magmaul
Blau	Shock Coil
Rot	Imperialist
Gelb	Volt Driver

AUSWEICHEN Lasst euch nicht erwischen, sonst seid ihr eine Menge Energie los.

Habt ihr Gorea ordentlich Schaden zugefügt, geht er wieder in Phase 1 über und das Spiel beginnt von vorne.

INFO BOSSGEGNER

Gorea 2

-Phase 1 Spezial:
Um gegen diese spezielle Form von Gorea kämpfen zu können, müsst ihr eine Besonderheit erledigen. Aktiviert nach Beginn des Endkampfes die farbigen Dreiecksschalter an der Wand in einer bestimmten Reihenfolge und jeweils mit einer bestimmten Waffe. Die Reihenfolge ist wie folgt: 1. Gelb mit Volt Driver; 2. Grün mit Battlehammer; 3. Orange mit Magmaul; 4. Blau mit Shock Coil; 5. Violett mit Judicator; 6. Rot mit Imperialist. Danach empfangt ihr eine telepathische Nachricht. Setzt den Kampf wie oben bereits beschrieben fort. Nachdem Gorea seine gesamte Energie verloren hat, wird die Spezial-Phase eingeleitet.

-Phase 2 Spezial:
Springt sofort ganz nach unten auf den Boden und sammelt die Omega Cannon ein. Nachdem ihr die mächtigste Waffe im Spiel eingesammelt habt, begebt euch sofort wieder auf die oberste Ebene. Hier habt ihr die besten räumlichen Voraussetzungen für den weiteren Kampf. Versucht die golden leuchtende Kugel, die vor Gorea 2 herschwebt, so präzise wie möglich mit der Omega Cannon zu treffen. Weicht gleichzeitig mit Seitwärtsschritten seinen Laserattacken aus.

HART Aktiviert die Dreiecke in der richtigen Reihenfolge und ihr kämpft gegen Gorea 2.

VERSTECKT Die Omega Cannon findet ihr ganz unten auf dem Boden der Arena.

KNIFFLIG Haltet auf die verwundbare Kugel und weicht den Wurfgeschossen aus.

ZWEITES GESICHT Mit der Omega Cannon im Gepäck ist Gorea 2 relativ leicht zu besiegen. Ständiges Bewegen vorausgesetzt.

HELFEN UND GEWINNEN!
JETZT DAS STICHWORT UNITED PER SMS AN 8 11 90* SENDEN UND EIN FUSSBALL-WOCHENENDE MIT SAMUEL ETO'O IN BARCELONA GEWINNEN.
unterstützt von N-ZONE UNITED FOR AFRICA
*2,99 Euro, davon 2,82 Euro an Hilfsprojekte
www.gemeinsam-fuer-afrika.de
GEMEINSAM FÜR AFRIKA

Animal Crossing: Wild World

Der große Museumskatalog

Konrads Krabblerkiste

Legende:
J=Januar, **F**=Februar, **M**=März, **A**=April, **M**=Mai, **J**=Juni, **J**=Juli, **A**=August, **S**=September, **O**=Oktober, **N**=November, **D**=Dezember

Insekten fangen will gelernt sein: Habt ihr bei Tom Nook für 500 Sternis einen Kescher erworben, könnt ihr auf die Pirsch nach Krabblern und Faltern gehen! Doch nicht nur in der Luft bekommt ihr Flügeltiere zu Gesicht: Auch auf Steinen und im Erdboden tummelt sich manches Getier. Achtet daher auf das Summen und grabt mit eurer Schaufel in der Erde, sobald das Geräusch lauter wird!

Konrad, Käfersammler mit Hühnerbrust

Ein Schmetterling schwirrt herum? Jetzt muss es schnell gehen: Kramt euer Netz heraus, drückt auf den Touchscreen oder benutzt die A-Taste, um das Vieh einzukeschern!

Manches Getier hält sich bevorzugt in der Nähe von Blumen auf – steckt daher regelmäßig neue Setzlinge in den Boden! Ebenfalls wichtig ist die Unterscheidung zwischen Pfützen und Teichen: Pfützen sind kleine Wasserlachen, von denen sich meist zahlreiche in eurem Dorf befinden. Teiche gibt es in jedem Ort nur ein einziges Mal.

Insekt	Wert	Tageszeit	Fundort	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Abendzikade	550	Morgen/Abend	Bäume							•	•				
Albinoanbeterin	2400	Mittag	Blumen		■		■		■		■	•	■	•	■
Ameise	80	Immer	Boden	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Atlaskäfer	8000	Nacht	Bäume		■		■		■	•	■		■		■
Biene	4500	Immer	Bäume	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Elefantenkäfer	8000	Nacht	Bäume		■		■		■	•	■		■		■
Erdzikade	200	Mittag	Bäume							•	•				
Feuerlibelle	80	Abend	Luft		■		■		■		■	•	■		■
Fichtenbock	260	Mittag	Bäume							•	•	•			
Fliege	60	Immer	Müll	•	■	•	■	•	■	•	■	•	■	•	■
Floh	70	Immer	Häuser			•	•	•	•	•	•	•	•	•	
Goliathkäfer	6000	Nacht	Kokospalmen		■		■		■	•	■		■		■
Gottesanbeterin	430	Mittag	Blumen									•	•	•	
Grashüpfer	160	Mittag	Gras		■		■		■		■	•	■		■
Grille	130	Abend/Nacht	Gras									•	•		
Herkuleskäfer	12.000	Nacht	Bäume		■		■		■	•	■		■		■
Heuschrecke	200	Mittag	Gras									•	•		
Hirschkäfer	2000	Nacht	Bäume		■		■		■	•	■		■		■
Honigbiene	100	Mittag	Blumen			•	•	•	•						
Kaiserfalter	2500	Mittag	Blumen		■		■		■	•	■	•	■		■
Kakerlake	5	Immer	Bäume	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Königsfalter	140	Mittag	Blumen		■		■		■		■	•	■	•	■
Königslibelle	200	Mittag	Luft							•	•	•			
Kugelassel	250	Immer	Steine	•	■	•	■	•	■	•	■	•	■	•	■
Laternenträger	1800	Abend/Nacht	Bäume							•	•	•			
Leuchtkäfer	300	Nacht	Wasser		■		■		■		■		■		■
Mannzikade	300	Mittag	Bäume							•	•				
Marienkäfer	200	Mittag	Blumen		■	•	■	•	■		■		■		■
Maulwurfsgrille	280	Immer	Boden	•	•	•	•	•						•	•
Mistkäfer	800	Abend/Nacht	Schneebälle	•	■		■		■		■		■		■
Motte	60	Nacht	Licht							•	•	•			
Mücke	130	Abend/Nacht	Luft		■		■		■	•	■		■		■
Nashornkäfer	1350	Nacht	Bäume							•	•				
Pfaualtar	220	Mittag	Blumen		■		■	•	■		■		■		■
Prachtkäfer	2400	Mittag	Bäume							•	•				
Prachtlibelle	4500	Mittag	Luft		■		■		■	•	■		■		■
Regenbogenkäfer	10.000	Nacht	Bäume							•	•	•	•		
Riesenkäfer	10.000	Nacht	Bäume		■		■		■	•	■		■		■
Sägezahnkäfer	2000	Nacht	Bäume							•	•				
Schmetterling	90	Mittag	Blumen		■		■	•	■		■		■		■
Schnecke	250	Immer	Blumen				•	•	•	•	•	•			
Schwalbenschwanz	160	Mittag	Blumen		■		■	•	■		■		■		■
Seidenmotte	1200	Nacht	Bäume							•	•	•	•		
Singzikade	430	Abend/Nacht	Gras		■		■		■		■	•	■		■
Skarabäus	6000	Nacht	Bäume							•	•				
Skorpion	8000	Nacht	Boden		■		■		■	•	■	•	■		■
Smaragdkäfer	100	Nacht	Bäume							•	•				
Spinne	300	Immer	Bäume		■	•	■	•	■	•	■	•	■	•	■
Stabschrecke	600	Morgen/Mittag	Bäume							•	•	•	•		
Tarantel	8000	Nacht	Boden		■		■		■	•	■		■		■
Vogelflügler	3000	Mittag	Blumen							•	•	•	•		
Wanderbläuling	3000	Mittag	Blumen		■		■		■	•	■	•	■		■
Wanderheuschrecke	600	Mittag	Gras									•	•		
Wasserläufer	130	Mittag	Wasser		■		■		■	•	■	•	■		■
Zikade	400	Mittag	Bäume							•	•				
Zitronenfalter	90	Mittag	Blumen		■		■	•	■		■		■		■

Jennys Knochenkabinett

Ihr habt die Wahl: Buddelt ihr einen Knochen hervor, könnt ihr ihn entweder gewinnbringend bei Tom Nook verkaufen, wenn euch Eugen zuvor die Echtheit des Fossils zertifiziert hat. Doch schenkt ihn lieber dem Museum, dann habt nicht nur ihr was davon, sondern auch die Besucher, die die prähistorische Galerie bestaunen! Meine Kollegin Mona präsentiert euch darüber hinaus sämtliche Fossilien, die das Museum auf einem Podest aufbewahrt: Diese sind auf dieselbe Art und Weise zu finden wie meine knöchernen Dinoskelette.

Jenny, Knochensammlerin im Dienste der Wissenschaft

Findet ihr am Boden eine Einkerbung, greift rasch zur Schaufel und fördert das Fossil zutage.

Wie braucht ihr wohl, bis ihr alle Fossilien gefunden habt? Die Suche ist auf jeden Fall lohnenswert.

Fossil	Wert (1. Teil)	Wert (2. Teil)	Wert (3. Teil)	Wert (4. Teil)
Ankylosaurus	3500 (Schädel)	3000 (Torso)	2500 (Schwanz)	
Apatosaurus	5000 (Schädel)	4500 (Torso)	4000 (Schwanz)	
Dimetrodon	5500 (Schädel)	5000 (Torso)	4500 (Schwanz)	
Iguanodon	4000 (Schädel)	3500 (Torso)	3000 (Schwanz)	
Mammut	3000 (Schädel)	2500 (Torso)		
Pachy	4000 (Schädel)	3500 (Torso)	3000 (Schwanz)	
Parasaurus	3500 (Schädel)	3000 (Torso)	2500 (Schwanz)	
Plesiosaurus	4500 (Schädel)	4500 (Hals)	4500 (Torso)	
Pteranodon	4000 (Schädel)	4500 (rechter Flügel)	4500 (linker Flügel)	400 (Torso)
Säbelzahn	2500 (Schädel)	2000 (Torso)		
Seismo*	5000 (Schädel)	4500 (Brustkorb)	4000 (Hüfte)	4500 (Schwanz)
Stegosaurus	5000 (Schädel9	4500 (Torso)	4000 (Schwanz)	
T-Rex	6000 (Schädel)	5500 (Torso)	5000 (Schwanz)	
Triceratops	5500 (Schädel)	5000 (Torso)	4500 (Schwanz)	

Podest-Fossil	Wert
Ammonit	1100
Archaeopteryx	1300
Bernstein	1200
Dino-Ei	1400
Dino-Fußabdruck	1000
Dino-Häufchen	1100
Farnfossil	1000
Haizahn	1000
Trilobit	1300
Urmensch	1100

K.K. Sliders Song-Sammlung

Yeah, ich spiel den Rhythmus, bei dem jeder mit muss! Samstag für Samstag sitze ich entspannt in Kofis Museumscafé, um den Gästen eine Auswahl aus meinem umfangreichen Sound-Portfolio darzubieten. Damit von 19.30 Uhr bis Mitternacht wirklich jeder Geschmack erfüllt wird, dürfen meine treuen Fans sogar Musikwünsche äußern. Nach der Showeinlage gibt's als exklusive Zugabe noch den gespielten Song als Sicherheitskopie obendrauf. Verlang sowas mal bei Tokio Hotel!

K.K. Slider, Saitendrescher

- ☐ Agent K.K.
- ☐ Aloha K.K.
- ☐ Café K.K.
- ☐ Comrade K.K.
- ☐ DJ K.K.
- ☐ Forest Life
- ☐ Go K.K. Rider
- ☐ I Love You
- ☐ Imperial K.K.
- ☐ K.K. Aria
- ☐ K.K. Ballad
- ☐ K.K. Blues
- ☐ K.K. Bossa
- ☐ K.K. Calypso
- ☐ K.K. Casbah
- ☐ K.K. Chorale
- ☐ K.K. Condor
- ☐ K.K. Country
- ☐ K.K. Cruisin'
- ☐ K.K.D & B
- ☐ K.K. Dirge
- ☐ K.K. Dixie
- ☐ K.K. Etude
- ☐ K.K. Faire
- ☐ K.K. Folk
- ☐ K.K. Fusion
- ☐ K.K. Gumbo
- ☐ K.K. Jazz
- ☐ K.K. Lament
- ☐ K.K. Love Song
- ☐ K.K. Lullaby
- ☐ K.K. Mambo
- ☐ K.K. Marathon
- ☐ K.K. March
- ☐ K.K. Metal
- ☐ K.K. Ragtime
- ☐ K.K. Rally
- ☐ K.K. Reggae
- ☐ K.K. Rock
- ☐ K.K. Rockability
- ☐ K.K. Safari
- ☐ K.K. Salsa
- ☐ K.K. Samba
- ☐ K.K. Ska
- ☐ K.K. Song
- ☐ K.K. Soul
- ☐ K.K. Steppe
- ☐ K.K. Swing
- ☐ K.K. Tango
- ☐ K.K. Technopop
- ☐ K.K. Waltz
- ☐ K.K. Western
- ☐ King K.K.
- ☐ Lucky K.K.
- ☐ Marine Song
- ☐ Mr. K.K.
- ☐ My Place
- ☐ Neapolitan
- ☐ Only Me
- ☐ Pondering
- ☐ Rockin' K.K.
- ☐ Señor K.K.
- ☐ Soulful K.K.
- ☐ Steep Hill
- ☐ Surfin' K.K.
- ☐ The K. Funk
- ☐ To the Edge
- ☐ Two Days Ago

Angaben basieren auf US-Version

Jörgs Angler-Almanach

Was haben Käpt'n Iglu, Käpt'n Blaubär und Käpten, der Chauffeur von Animal Crossing, gemeinsam? Ihr Name gaukelt zwar Fachkompetenz vor, doch für sie alle ist Angeln ein Fremdwort! Drum beherzigt den Rat eines alten Ochsenfrosches und lasst euch erklären, wie man Fische an Land zieht: Befindet ihr euch vor einem Teich, auf dem Flusssteg, in unmittelbarer Nähe des Wasserfalls oder an einer Pfütze, haltet nach Fischen Ausschau und zückt eure Angel. Sobald euer Köder sein Opfer gefunden hat und die Angel vibriert, wartet noch eine knappe Sekunde und holt dann eure Angel zurück. Das „Zittern" des Schwimmers signalisiert euch, dass der Augenblick zum Einholen der Rute gekommen ist! So dann: Petri Heil!

Jörg, Fischstäbchen-Lukullus

Noch hat der Köder noch nicht endgültig angebissen. Wartet hier noch einen Augenblick und zieht dann eure Angel zurück.

Zwar nicht wirklich prächtig, aber eine Vielzahl kleiner Fische ergibt bekanntlich auch ein großes Aqarium!

Bei Eugen lasst ihr euren Fang analysieren und könnt ihn direkt dem Museum übergeben.

Fisch	Wert	Tageszeit	Fundort	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
Aal	2000	Nacht	Fluss							•	•				
Anemonenfisch	650	Mittag	Meer					•	•	•	•				
Anglerfisch	2500	Morgen/Abend/Nacht	Meer	•	•	•								•	•
Arapaiama	10.000	Morgen/Abend/Nacht	Fluss							•	•	•			
Arowana	10.000	Morgen/Abend/Nacht	Fluss						•	•	•	•			
Ayu-Fisch	900	Morgen/Mittag/Abend	Fluss							•	•				
Bachschmerle	300	Immer	Fluss			•	•								
Barbe	200	Nacht	Fluss	•	•	•	•						•	•	•
Barsch	300	Morgen/Abend/Nacht	Fluss					•	•	•	•	•	•	•	
Bitterling	900	Immer	Fluss	•	•									•	•
Döbel	200	Mittag	Fluss				•	•	•				•	•	
Flunder	800	Immer	Meer	•	•										•
Flussbarsch	240	Morgen/Mittag/Abend	Fluss	•	•									•	•
Flussgrundel	300	Morgen/Abend/Nacht	Fluss	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Frosch	120	Immer	Pfütze					•	•	•					
Goldfisch	1300	Immer	Fluss	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Goldmakrele	15.000	Morgen/Mittag/Abend	Fluss						•	•	•	•			
Guppy	1300	Mittag	Fluss				•	•	•	•	•	•	•	•	
Hai	15.000	Morgen/Abend/Nacht	Meer						•	•	•	•			
Hammerhai	8000	Immer	Meer						•	•	•	•			
Hasel	200	Morgen/Abend/Nacht		•	•										•
Huchen	15.000	Morgen/Abend/Nacht	Fluss	•	•										•
Kaiserschnapper	3000	Immer	Meer				•	•	•	•					
Kalmar	400	Nacht	Meer		•	•	•	•	•						
Karausche	120	Immer	Fluss			•	•	•				•	•	•	
Karpfen	300	Morgen/Abend/Nacht	Fluss				•	•					•	•	
Katzenwels	800	Nacht	Teich						•	•	•	•			
Killifisch	300	Immer	Pfütze				•	•	•	•	•				
Kliesche	300	Immer	Meer	•	•	•	•							•	•
Knochenhecht	6000	Morgen/Abend/Nacht	Teich						•	•	•	•			
Koi-Karpfen	2000	Morgen/Abend/Nacht	Fluss	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Königslachs	1800	Immer	Fluss									•			
Krake	500	Morgen/Mittag/Abend	Meer											•	•
Kugelfisch	240	Immer	Meer								•				
Lachs	700	Immer	Fluss									•			
Languste	250	Immer	Pfütze				•	•	•	•	•	•			
Makrele	150	Immer	Meer	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Marlin	10.000	Immer	Meer							•	•	•			
Masulachs	1000	Morgen/Abend	Fluss			•	•					•	•		
Mondfisch	4000	Morgen/Mittag/Abend	Meer				•	•	•	•	•	•			
Piranha	2500	Mittag/Nacht	Fluss						•	•	•	•			
Qualle	100	Immer	Meer								•				
Quastenflosser	15.000	Morgen/Abend/Nacht	Meer	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Rotfeuerfisch	400	Mittag	Meer					•	•	•	•	•			
Saibling	3800	Morgen/Abend	Wasserfall			•	•	•	•				•	•	•
Schlangenkopf	5500	Mittag	Teich							•	•				
Seebarsch	160	Immer	Meer	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Seepferdchen	1100	Mittag	Meer					•	•	•	•	•			
Seeschmetterling	1.000	Immer	Meer	•	•										•
Skalar	3000	Morgen/Abend/Nacht	Fluss					•	•	•	•	•			
Sonnenbarsch	120	Mittag	Fluss	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Stahlkopfforelle	800	Morgen/Abend	Fluss				•	•					•		
Stint	300	Immer	Teich	•	•										•
Teleskopauge	1300	Mittag	Fluss	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Thunfisch	7000	Immer	Meer	•	•	•								•	•
Zebrabuntbarsch	5000	Immer	Meer				•	•	•	•	•	•			

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
Nintendo Revolution		❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP/Micro)	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 3	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox 360	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

Spieletitel — System

_____
_____
_____

5. Wie gefällt dir der Highscore-Wettbewerb?

Voll super! War lange überfällig. ❑
Ist ganz nett, mitmachen werde ich aber nicht. ❑
Highscore-Wettbewerb? Welcher Highscore-Wettbewerb? ❑

6. Was hältst du vom Spielerforum?

Finde ich insgesamt total genial! ❑
Das Leserverhör ist am coolsten. ❑
Ist schon ganz interessant. ❑
Gefällt mir überhaupt nicht. ❑

7. Hast du schon einmal beim Highscore-Wettbewerb mitgemacht?

Ja natürlich. ❑
Nein, bisher noch nicht. ❑
Nein, ich habe es aber demnächst vor. ❑

8. Wirst du dir das DS-Spiel *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging: Wie fit ist Ihr Gehirn* kaufen?

Ja ❑
Nein ❑
Vielleicht ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?
(Aktuelle Ausgabe = 06/2006)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... etwa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage Nintendo Revolution	____	❑	❑	❑
Interview Shigeru Miyamoto	____	❑	❑	❑
Praxistest Nintendo DS Lite	____	❑	❑	❑
Vorschau X-Men The Offical G.	____	❑	❑	❑
Vorschau NEW Super Mario Bros.	____	❑	❑	❑
Vorschau Zelda: Phantom H.	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test FIFA Fußball WM 2006	____	❑	❑	❑
Test Metroid Prime Hunters	____	❑	❑	❑
Test Dr. Kawashimas Gehirn-J.	____	❑	❑	❑
Test Super Princess Peach	____	❑	❑	❑
Test Pokémon Ranger	____	❑	❑	❑
Leserbriefe	____	❑	❑	❑
Spielerforum	____	❑	❑	❑
Feedback Animal Crossing WW	____	❑	❑	❑
Backstage	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 06 • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

N-ZONE

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: 0911 / 2872-100 Telefax: 0911 / 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Redaktionsdirektor	Hans Ippisch
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Fabian Sluga, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Udo Crnjak, Thomas Eder
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Sascha Dowidat, Christoph Kraus, Marius Wallat
Chefreporter	Christoph Holowaty
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Cornelia Lutz
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Japan-Korrespondent	Warren Harrod
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Lars Kromat, Wojtek Pruchnicki, David Mola, Britta Rasp
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordination	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.n-zone.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Peter Kusterer: Tel.: +49-89-485-115; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49-911-2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49-30-859 54 64-1; sven.wedig@computec.de
Ina Willax: Tel.: +49-911-2872-346; ina.willax@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49-911-2872-255; lars.werkmeister@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49-911-2872-254; silke.pietschel@computec.de

Anzeigendisposition	Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49-89 20 959125, Fax: +49-89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.computec.de, E-Mail: computec@csj.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben:
Inland: € 37,20 Ausland: € 49,20

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 (6246) 882 882, Fax: +43 (6246) 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 (26/13) Ausgaben: € 42,-

ISSN1433-8424, VKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Einem Teil der Auflage liegen Prospekte der Computec Media AG bei.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Telefon: +49 (089) 20 959 125
Fax: +49 (089) 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Activision (spielerische Fragen) www.activision.de	0900/1 510 055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Activision (technische Fragen) www.activision.de	01805/22 51 55	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa. 16-18 Uhr	€ 0,12/Min.
Atari (spielerische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 883	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (technische Fragen) www.atari.de	0900/1 771 882	Mo.-Sa. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Buena Vista Games www.buenavistagames.com	0900/1 510059121	Mo.-So. 11-20 Uhr	€ 1,75/Min.
Eidos (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 582	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Eidos (technische Fragen) www.eidos.de	0900/1 839 572	Mo.-Sa. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (spielerische Fragen) www.eidos.de	0900/1 302 530	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (technische Fragen) www.electronicarts.de	0900/1 202 520	Mo.-Fr. 10:30-20 Uhr, Sa. 11-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami de.gs.konami-europe.com	0900/1 101 887	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
NINTENDO www.nintendo-europe.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0900/1 393 493	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0900/1 392 492	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
THQ www.thq.de	0900/1 505 511	Mo.-Sa. 11-21 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0900/1 824 847	Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0900/1 151 200	Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

COMPUTEC-HOTLINES

Computec (Technik) www.computec.de	0900/1 101 950	Mo.-So. 8-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Computec (Cheats & Tipps) www.computec.de	0900/1 101 951	Mo.-So. 8-22 Uhr	€1,86/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Computec Media AG	26, 27, 28, 29, 94
Eastbam	99
Jöllenbeck	61
Nintendo	2, 100

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. DIE KOLUMNE

Nintendo riskiert etwas.

Nintendo geht mit dem GameCube-Nachfolger eigene Wege. Die neue Konsole wird sich nicht dem Schneller-und-schärfer-Wettstreit der Konkurrenz stellen, sondern einen neuen Weg in Sachen Gameplay einschlagen. Nintendo setzt hier alles auf eine Karte und das ist den Jungs hoch anzurechnen. Ich bin langsam gelangweilt von all den Nachfolgern und Updates, seien es Konsolen, Kinofilme oder Spiele. Fast hinter jedem Titel steht inzwischen eine Zahl und die Neuerungen sind oft nur kosmetischer Natur. Ist auch klar, denn was sich einmal gut verkauft, wird das auch noch einmal tun. Wirtschaftlich ist das sicher sehr vernünftig, aber eben auch irgendwie langweilig. Wo bleibt denn der Mut der Entwickler? Wo bleiben die neuen Spielewelten, die ich begeistert entdecken kann? Wer sagt denn, dass man keinen besseren Ego-Shooter als *Metroid Prime* oder kein besseres Jump & Run als *Super Mario 64* entwickeln kann?

Ich begrüße es, dass Nintendo mit der neuen Konsole etwas wagt. Vielleicht bringt das ja auch die Entwickler dazu, den Spiele-Einheitsbrei aus Fortsetzungen und lieblosen Filmversoftungen aufzumischen. Mir ist ein ambitionierter Neuling auf dem Spielemarkt immer lieber als der x-te Klon einer längst bekannten Spielidee. Ich brauche auch keine jährlichen Updates von Sportspielen. Daher kann ich euch nur bitten: Traut euch auch etwas! Schaut über den Tellerrand und entdeckt Spiele jenseits des Massengeschmacks. Testet Exoten wie *Odama* oder *Trauma Center: Under the Knife* ruhig einmal an, wenn ihr deren Spielidee für gut haltet. Lasst euch nicht von 70er-Wertungen abschrecken und gebt den Entwicklern damit die Chance, sich etwas zu trauen. Denn ihr seid der Markt. Ihr entscheidet. – Wie sieht eure Meinung zum Thema aus? Schreibt an redaktion@n-zone.de.

Kurioses aus der Videospielbranche

Super Smash Bros. Melee: So gibt es Boni für Debugger!

Vor ziemlich genau vier Jahren erschien *Super Smash Bros. Melee* in Europa. Doch wer denkt, dass alle Geheimnisse in Nintendos Prügelorgie gelüftet sind, der täuscht sich: Oder seid ihr schon mit Giga-Bowser und der Meisterhand in eine Testarena gezogen (siehe Screenshot)? Auch dürften diese beiden Trophäen noch in eurer Sammlung fehlen: „Samus ohne Helm“ und „Mario & Yoshi“. Nintendo hatte die beiden Sammlerstücke ursprünglich zurückgehalten, um sie bei einer etwaigen Promo-Tour auf die Memory Card der Besucher zu übertragen, doch letztlich fand ein solches Event nie statt und die nicht regulär freischaltbaren Figuren verschwanden im Daten-Nirwana. Die Action-Replay-Codes, um die beiden geheimen Kämpfer, die Trophäen sowie die Testarena freizuschalten, kursierten vor einigen Jahren im Internet, sind mittlerweile aber extrem rar geworden. Wer die Codes dennoch ausfindig macht, darf sich gerne bei uns melden.

TESTARENA Giga-Bowser und die Meisterhand sind tatsächlich spielbar!

TROPHÄE Auf normalem Weg sind diese Trophäen nicht zu bekommen.

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

Nach der E3 begann eine spannende Zeit für Nintendo-Fans. Nicht nur der GameCube wurde enthüllt, sondern auch der Game Boy Advance ging in den Verkauf. Für ihn gab es ein dickes Extraheft, welches auf 16 Seiten Infos und Spieletests lieferte. Vor allem *Tony Hawk's Pro Skater 2* beeindruckte uns und wurde mit 88% belohnt. Hitverdächtig zeigten sich auch *F-Zero: Maximum Velocity* und *Castlevania: Circle of the Moon*. Dazu gab es eine Menge Eindrücke von kommenden Gamecube-Titeln wie *Pikmin*, *Eternal Darkness* oder auch *Kameo – Elements of Power*, welches erst Jahre später auf der Xbox 360 erscheinen sollte. Zudem warfen wir einen eingehenden Blick auf *Pokémon Crystal* für den Game Boy Color und hatten gerade mal einen N64-Test im Heft. *Kirby64: The Crystal Shards* konnte respektable 80% erzielen.

VORSCHAU

N-ZONE 07/06 AB 07.06.2006 AM KIOSK!

ÜBERRASCHUNG

N-ZONE 07/2006 in **brandneuem Design** und erstmals **mit DVD!** Mit Live-Eindrücken, Trailern und Spielszenen direkt von der E3!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Björn Baranski

Björn Baranski ist 25 Jahre alt und Quality Assurance Manager bei keyCom.biz.

Was spielst du im Augenblick?
Civilization 4 (PC), *Advance Wars 2* (GBA), *Castlevania-Doublepack* (GBA)

Was gefällt dir an den Spielen?
Bei *Civilization* taucht man in eine komplexe Spielwelt ab. Die beiden GBA-Spiele sind schnell zur Hand und gerade die *Advance Wars*-Reihe hat einen unglaublichen Tiefgang.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine All-Time-Favourites und warum?
Zelda 3 (SNES), meiner Meinung nach das beste Game der Serie. *Super Mario All Stars* (SNES), hier findet man die besten Jump & Runs aller Zeiten. An dritte Stelle gehört für mich *F-Zero* (SNES), einer der besten Racer, die es gibt.

Was gefällt dir am DS am meisten?
Endlich mal ein innovatives System, welches mal wieder Nintendos Genialität unter Beweis gestellt hat. Ein Touchscreen erweitert die Möglichkeiten in Sachen Gameplay ungemein.

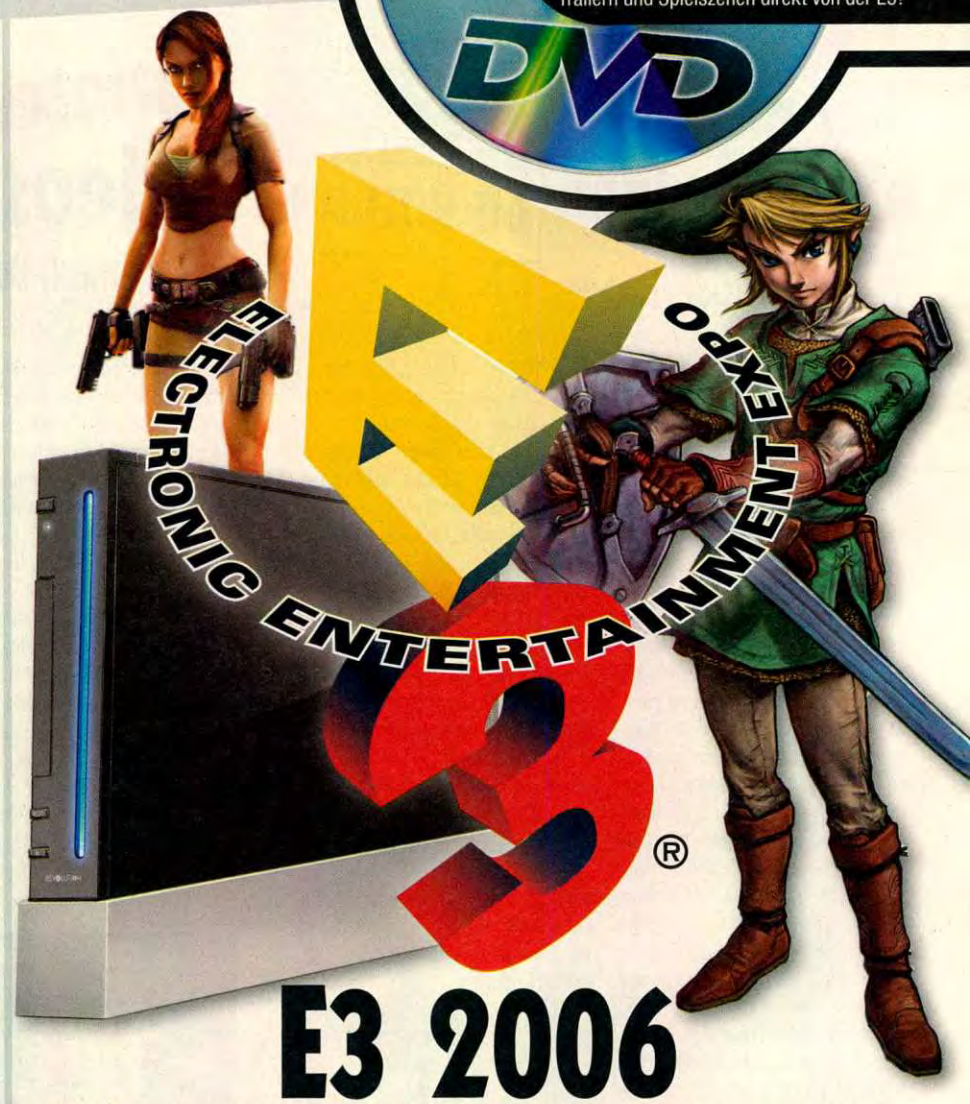
Welche Nintendo-DS- und Revolution-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Ein neues *Kid Ikarus* wäre schon lange mal fällig, am besten auf beiden Konsolen. *F-Zero, Mario* und alle anderen Nintendo-Brands sind aber eigentlich schon Grund genug, sich zu freuen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Pooyan (C64), *Amidar* (Atari 2600), *Pac-Man*

Welche Spiele-Genres bevorzugst du generell?
Arcade-Action – die kann man auch nach einem langen Tag im Büro noch locker einlegen. Rundenbasierte Strategie – diese meist tiefgängigen Games brauchen aber Zeit.

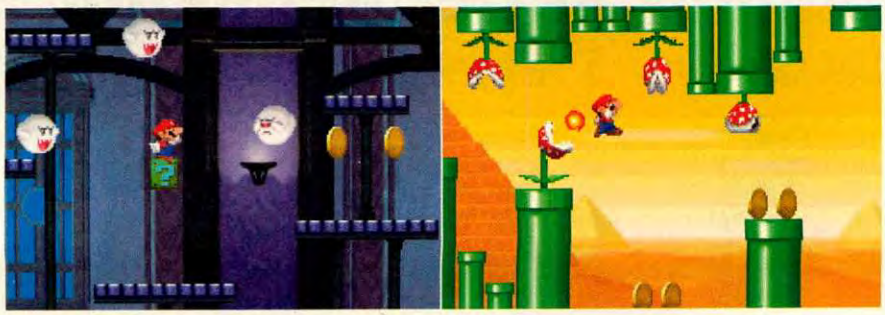
Welches Multiplayer-Game spielst du?
Ich mag Spiele wie *Donkey Konga* oder *Guitar Hero*, bei denen man im Gegensatz zu Online-Games noch in einem Raum zusammenkommt und einen ausgefallenen Controller in der Hand hat.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Gebt Innovationen weiterhin eine Chance und lasst euch nicht nur von der Grafik blenden! Nintendo-Fans wissen, was Spielspaß wirklich bedeutet.



E3 2006

Mit Nintendo Revolution, Zelda und vielem mehr!

ENDLICH! Nintendo enthüllt alle Einzelheiten zum GameCube-Nachfolger und demonstriert die ersten Spiele (unter anderem *Metroid Prime 3*)! Darüber hinaus könnt ihr euch auf brandneue Spieleindrücke und Bilder zu *Zelda: Twilight Princess* und *Phantom Hourglass* sowie alle weiteren E3-Highlights freuen!

Außerdem im Test: New Super Mario Bros.